

LOVE
EVERY
RY[®]

Part 3

The Reading Skill Set
Game Instructions



Ends with E Game Instructions

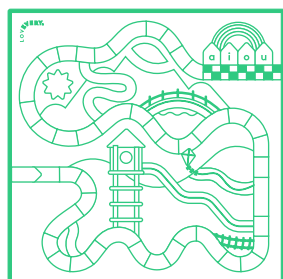


Number of Players: 2-4
Skill: Learning Letter Sounds

Game Objective:

Be the first player to cross the finish line by reading and creating final e words.

What's Included:



1 game board



1 spinner



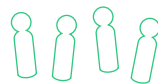
1 die (kept within final e holder)



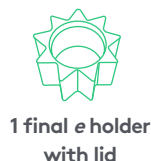
1 deck of Star cards



1 deck of Question cards



4 game pieces



1 final e holder with lid

Game Setup:

- Place the following items near the game board:
 - Star card and Question card decks – face down in two separate piles.
 - Spinner and final e holder – with the die inside and lid on top.
- Each player chooses a game piece and places it in the *start* space.

How to Play:

The player whose first name starts with the letter closest to *a* in the alphabet goes first. The player whose name has the most vowels goes first. In the case of a tie, the youngest player goes first.

- Spin the spinner and follow the instructions for each category shown below.



Draw a Star card and read the word on the card out loud. Then, place the lid of the final e holder on top of the star outline on your card. **Read the new final e word out loud.** Roll the die and move your piece forward that number of spaces. Return the die to the final e holder and replace the lid.



Draw a Question card and figure out the missing vowel, using the picture and letters on the card. Advance to the next space on the board that has your vowel on it.



Move forward 1 space.

If you land on an aqua action space containing a final e phrase, like rake the leaves, fly a kite, etc., **read the phrase out loud** and complete the action with your game piece. All actions except "take a rest" move you even farther down the path.

This completes your turn, and play continues clockwise.

Ending the Game

The player who lands in the finish zone first wins!

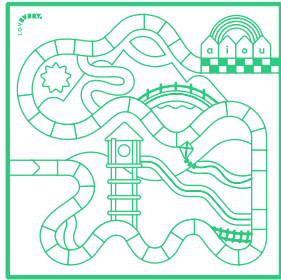
Tips for Success:

- If your child gets stuck, remind them what happens to a vowel when the letter *e* is placed at the end of the word: it makes the long sound, or "says its name."
- When anyone lands on an action space, read the phrase out loud – these phrases all contain final e words.
- For additional guidance on introducing final e to your child, see the **Learning Vowel Rules** section of the Play Guide.

But du jeu :

Être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée en lisant et en créant des mots avec un e final.

Contenu :



1 plateau de jeu



1 roulette



1 dé (à laisser à l'intérieur du support e final)



1 paquet de cartes Étoile



1 paquet de cartes Question



4 pions



1 support e final avec couvercle

Mise en place du jeu :

- Placez les éléments suivants à proximité du plateau de jeu :
 - Les paquets de cartes Étoile et Question, face cachée, en deux piles distinctes.
 - La roulette et le support e final avec le dé à l'intérieur et le couvercle sur le dessus.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case *Départ*.

Comment jouer :

Le joueur dont le nom comporte le plus de voyelles commence. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

- Faites tourner la roulette et suivez les instructions pour chaque catégorie indiquée ci-dessous.



Piochez une carte Étoile et lisez à haute voix le mot qui y figure. Placez ensuite le couvercle du support e final sur le contour de l'étoile de votre carte. **Lisez à voix haute le nouveau mot avec un e final.** Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases qu'il indique. Remettez le dé dans le support e final et remplacez le couvercle.



Piochez une carte Question et trouvez la voyelle manquante à l'aide de l'image et des lettres figurant sur la carte. Avancez jusqu'à la prochaine case du plateau de jeu qui contient la voyelle en question.



Avancez d'une case.

Si vous tombez sur une case Action avec une phrase contenant un e final, comme « rake the leaves », « fly a kite », etc., **lisez la phrase à haute voix** et effectuez l'action avec votre pion. Toutes les actions, à l'exception de « take a rest », vous font avancer sur le chemin.

Votre tour est terminé, et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie :

Le joueur qui atteint le premier la case Arrivée gagne !

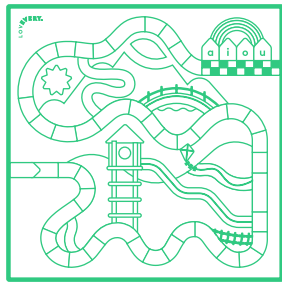
Astuces :

- Si votre enfant est coincé, rappelez-lui ce qui arrive à une voyelle lorsque la lettre e est placée à la fin du mot : elle prolonge le son ou « dit son nom ».
- Lorsque quelqu'un arrive sur une case Action, lisez la phrase à haute voix. Toutes les phrases contiennent un e final.
- Pour obtenir des conseils supplémentaires sur l'introduction du e final avec votre enfant, consultez la section **Apprendre les règles des voyelles** du Carnet de Jeu.

Ziel des Spiels:

Wer als erster Spieler die Ziellinie überquert, indem er Wörter liest und bildet, die auf e enden, gewinnt das Spiel.

Inhalt:



1 Spielbrett



1 Drehscheibe



1 Würfel (befindet sich im Behälter „End-e“)



1 Satz Sternkarten



1 Satz Fragekarten



4 Spielfiguren



1 Behälter „End-e“ mit Deckel

Spielvorbereitung:

- Legen Sie die folgenden Gegenstände in die Nähe des Spielbrettes:
 - Die Sternkarten und Fragekarten liegen verdeckt in zwei getrennten Stapeln.
 - Die Drehscheibe und der Behälter „End-e“ mit innen liegendem Würfel und aufgesetztem Deckel liegen neben dem Spielbrett.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das *Startfeld*.

So wird gespielt:

Der Spieler, dessen Name die meisten Vokale hat, beginnt. Im Falle eines Gleichstands beginnt der jüngere Spieler.

- Der Spieler dreht die Drehscheibe und befolgt die Anweisung zu den unten aufgeführten Kategorien.



Ziehe eine Sternkarte und lies das Wort auf der Karte laut vor. Lege dann den Deckel des Behälters mit End-e auf den Sternumriss auf deiner Karte.

Lies das neue Wort mit End-e laut vor. Würfle und rücke mit deiner Figur um die gewürfelte Anzahl an Feldern vor. Gib den Würfel wieder in den Behälter mit End-e zurück und setze den Deckel auf.



Ziehe eine Fragekarte und finde mithilfe der Abbildung und der Buchstaben auf der Karte den fehlenden Vokal. Ziehe auf das nächste Feld am Spielbrett, auf dem dieser Vokal steht.



Ziehe um 1 Feld vorwärts.

Wer auf einem Wasser-Aktionsfeld landet, das einen Satz mit einem e am Ende beinhaltet,

beispielsweise rake the leaves, fly a kite usw, **liest den Satz laut vor** und führt die Aktion mit seiner Spielfigur aus. Alle Aktionen mit Ausnahme von „take a rest“ bringen dich auf dem Spielfeld weiter voran.

Damit ist dein Zug beendet. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der zuerst im Ziel landet, gewinnt!

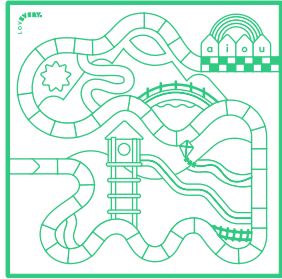
Spieltipps:

- Wenn Ihr Kind nicht weiterkommt, erinnern Sie es daran, was mit einem Vokal passiert, wenn der Buchstabe e am Ende des Wortes steht: Er macht den Laut lang oder „verrät seinen Namen“.
- Wenn jemand auf einem Aktionsfeld landet, lesen Sie den Satz laut vor: Jeder dieser Sätze enthält Wörter mit e am Ende.
- Weitere Hinweise zur Einführung der Endung e für Ihr Kind finden Sie im Abschnitt **Vokalregeln lernen** in der Spielanleitung.

Doel van het spel:

Bereik als eerste speler de finish door woorden eindigend op e te lezen en te maken.

Inhoud van het spel:



1 speelbord



1 rad



1 dobbelsteen (die in het potje met eind-e moet blijven)



1 stapel Sterkaarten



1 stapel Vraagkaarten



4 pionnen



1 potje met eind-e met deksel

Vorbereiding van het spel:

- Leg volgende benodigdheden naast het speelbord:
 - Een stapel met Sterkaarten en een stapel met Vraagkaarten, allebei met de afbeeldingen naar boven.
 - Het rad en het potje met eind-e met daarin de dobbelsteen en afgesloten met het deksel.
- Elke speler kiest een pion en zet die op het vakje *start*.

Verloop van het spel:

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

- Draai aan het rad en volg de instructies voor elke categorie hieronder.



Neem een Sterkaart en lees het woord op de kaart hardop. Leg daarna het deksel van het potje met eind-e op de stervorm op je kaart. **Lees het nieuwe woord eindigend op e hardop.** Gooi met de dobbelsteen en ga met je pion het overeenkomstige aantal stappen vooruit. Leg de dobbelsteen terug in het potje met eind-e en sluit af met het deksel.



Trek een Vraagkaart en zoek de ontbrekende klinker met behulp van de afbeelding en letters op de kaart. Ga naar het eerstvolgende vakje op het bord waar jouw klinker op staat.



Ga 1 vakje vooruit.

Als je op een actievakje met water terechtkomt waarin een zin eindigend op e staat, zoals "rake the leaves", "fly a kite" enz., **lees die zin dan hardop** en voer met je pion de actie uit. Alle acties behalve "take a rest" brengen je meteen een stuk verder op het pad.

Daarna is je beurt voorbij en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Einde van het spel:

De winnaar is de eerste speler die het vak van de finish bereikt!

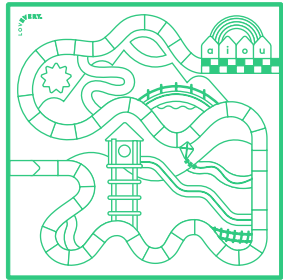
Tips voor een geslaagd spel:

- Als je kind niet verder kan, herhaal dan nog eens wat er met een klinker gebeurt als de letter e aan het einde van het woord staat: de klinker wordt lang, of "zegt zijn eigen naam".
- Als iemand op een actievakje belandt, lees de zin dan hardop voor — deze zinnen bevatten allemaal woorden die eindigen op een e.
- Lees in de Speelgids het hoofdstuk **De regels voor klinkers leren** voor extra ondersteuning wanneer je je kind wil laten kennismaken met woorden die eindigen op een e.

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en cruzar la línea de meta leyendo y creando palabras con e final.

Qué incluye:



1 tablero de juego



1 ruleta



1 dado (se guarda en el soporte de e final)



1 baraja de tarjetas Estrella



1 baraja de tarjetas Pregunta



4 piezas de juego



1 soporte de e final con tapa

Preparación del juego:

- Coloca los siguientes elementos cerca del tablero de juego:
 - Las tarjetas Estrella y Pregunta boca abajo en dos montones separados.
 - La ruleta y el soporte de e final con el dado dentro y la tapa encima.
- Cada jugador elige una ficha de juego y la coloca en la casilla de *inicio*.

Cómo jugar:

Empieza el jugador cuyo nombre tenga más vocales. En caso de empate, empieza el jugador más joven.

- Gira la ruleta y sigue las instrucciones para cada categoría que se muestra a continuación.



Saca una tarjeta Estrella y lee la palabra de la tarjeta en voz alta. A continuación, coloca la tapa del soporte de e final en el contorno de la estrella de tu tarjeta. **Lee la nueva palabra con e final en voz alta.** Tira el dado y mueve tu ficha ese número de casillas. Vuelve a colocar el dado en el soporte de e final y vuelve a colocar la tapa.



Saca una tarjeta Pregunta y averigua la vocal que falta, con el dibujo y las letras de la tarjeta. Avanza a la siguiente casilla del tablero que tenga tu vocal.



Avanza una casilla.

Si caes en una casilla de acción acuática que contenga una frase con e final, como «rake the leaves», «fly a kite», etc., **lee la frase en voz alta** y completa la acción con tu ficha de juego. Todas las acciones excepto «take a rest» te permiten avanzar en el camino.

Esto completa tu turno, y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Fin del juego:

¡Gana el jugador que llegue primero a la meta!

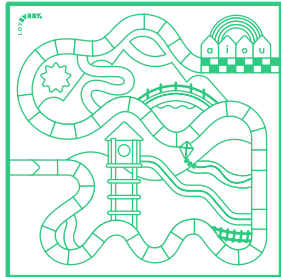
Trucos para ganar:

- Si tu hijo se atasca, recuérdale lo que le ocurre a una vocal cuando la letra e se coloca al final de la palabra: hace el sonido largo, o «dice su nombre».
- Cuando alguien cae en una casilla de acción, lee la frase en voz alta: todas estas frases contienen palabras con e final.
- Para obtener más información sobre la introducción de *la e final*, consulta el apartado **Aprender las reglas de las vocales** de la Guía de juego.

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a atravessar a linha de chegada lendo e criando as palavras com **e** final.

What's Included:



1 tabuleiro de jogo



1 roda



1 dado (guardado dentro do suporte de **e** final)



1 baralho de cartas Estrela



1 baralho de cartas Pergunta



4 peças de jogo



1 suporte de **e** final com tampa

Preparação do jogo:

- Colocar os seguintes objetos perto do tabuleiro de jogo:
 - Baralhos de cartas Estrela e de cartas Pergunta virados para baixo em dois montes separados.
 - Roda e suporte de **e** final – com o dado no interior e a tampa fechada.
- Cada jogador escolhe uma peça de jogo e coloca-a no espaço *start*.

Como jogar:

O jogador cujo nome tem mais vogais é o primeiro. Em caso de empate, começa o jogador mais novo.

- Girar a roda e seguir as instruções para cada categoria abaixo apresentada.



Tira uma carta Estrela e lê a palavra na carta em voz alta. Em seguida, coloca a tampa do suporte de **e** final em cima do contorno da estrela na tua carta. **Lê em voz alta a nova palavra com e final.** Lança o dado e move a peça para a frente nesse número de espaços. Guarda o dado no suporte de **e** final e coloca a tampa.



Tira uma carta Pergunta e descobre a vogal em falta, utilizando a imagem e as letras na carta. Avança para o espaço seguinte no tabuleiro que tem a tua vogal.



Avança 1 espaço.

Se ficares num espaço de ação aquático que contém uma frase com **e** final, como “rake the leaves”, “fly a kite”, etc., **deves ler a frase em voz alta** e fazer a ação com a tua peça de jogo. Todas as ações, exceto “take a rest”, levam-te ainda mais longe no caminho.

Isto completa a tua vez e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Fim do jogo:

O jogador que atingir primeiro a zona de chegada ganha!

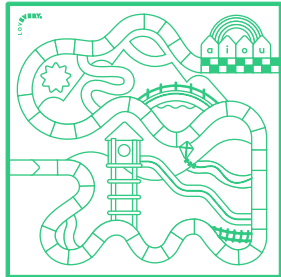
Dicas para o sucesso:

- Se o seu filho bloquear, lembre-lhe o que acontece a uma vogal quando a letra **e** é colocada no fim da palavra: prolonga o som, ou “says its name”.
- Quando alguém chegar a um espaço de ação, leia a frase em voz alta – todas estas frases contêm palavras com **e** final.
- Para mais orientações sobre a apresentação do **e** final ao seu filho, consulte a secção **Aprender as Regras das Vogais** do Guia do Jogo.

Scopo del gioco:

Essere il primo giocatore a tagliare il traguardo leggendo e creando le parole con la "e" finale.

What's Included:



1 Tabellone del gioco



1 ruota



1 dado (conservato all'interno del supporto per la e finale)



1 mazzo di carte stella



1 mazzo di carte delle domande



4 segnaposti



1 supporto per la e finale con coperchio

Svolgimento:

- Posizionare i seguenti elementi vicino al tabellone del gioco:
 - I mazzi di carte stella e di carte delle domande, rivolti verso il basso in due pile separate.
 - Ruota e supporto della e finale, con il dado all'interno e il coperchio sopra.
- Ogni giocatore sceglie un segnaposto e lo posiziona nello spazio *start*.

Come si gioca:

Il giocatore il cui nome ha il maggior numero di vocali inizia per primo. In caso di parità, inizia il giocatore più giovane.

- Girare la ruota e seguire le istruzioni per ogni categoria indicata di seguito.



Pescare una carta stella e leggere ad alta voce la parola sulla carta. Quindi, posizionare il coperchio del supporto per la e finale sopra il bordo della stella sulla scheda. **Leggere ad alta voce la nuova parola con e finale.** Tirare il dado e spostare il segnaposto di tanti spazi quanti il punteggio ottenuto. Riposizionare il dado nel supporto per la e finale e rimettere il coperchio.



Prelevare una carta domanda e trovare la vocale mancante, usando l'immagine e le lettere sulla carta. Avanzare alla casella successiva sul cartellone che riporta la vocale.



Avanzare di 1 casella.

Se si arriva su uno spazio d'azione acquatico contenente una frase con e finale, come rake the leaves, fly a kite, ecc., **leggere la frase ad alta voce** e completare l'azione con il segnaposto. Tutte le azioni, ad eccezione di "take a rest", (riposa un turno) fanno avanzare il giocatore lungo il percorso.

Questo completa il proprio turno e il gioco prosegue in senso orario.

Fine del gioco:

Vince il giocatore che giunge per primo all'arrivo!

Suggerimenti per vincere:

- Se il bambino si blocca, ricordargli cosa succede a una vocale quando la lettera e è posta alla fine della parola: si pronuncia con il suono lungo, oppure "segue la pronuncia alfabetica"
- Quando qualcuno arriva su uno spazio azione, leggere la frase ad alta voce: queste frasi contengono tutte le parole con e finale.
- Per ulteriori indicazioni su come introdurre la e finale al bambino, consultare la sezione Imparare le regole sulle vocali della Guida al gioco.

Ender med E Instruktioner



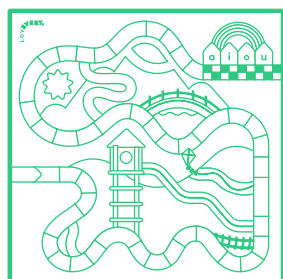
Antal spillere: 2-4

Færdighed: Vokalregler

Spillets formål:

At komme først over målstregen ved at læse og skabe ord, der ender på e .

Hvad er der i æsken:



1 spilleplade



1 spindehjul



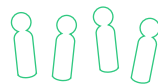
1 terning (holdes inden for holderen til ord der ender på e)



1 spil med stjernekort



1 spil med spørgsmålskort



4 spillebrikker



1 holder til ord der ender på e med låg

Spilopsætning:

- Placer følgende ting i nærheden af spillepladen:
 - Stjernekort og spørgsmålskort med forsiden nedad i to separate bunker.
 - Spindehjul og holder til ord der ender på e – med terningen indeni og låget ovenpå.
- Hver spiller vælger en spillebrik og placerer den på startfeltet .

Sådan spiller du spillet:

Den spiller, hvis navn har flest vokaler, starter. Hvis to spillere har samme antal vokaler i deres navn, starter den yngste spiller.

- Drej spindehjulet, og følg instruktionerne for hver kategori, der vises nedenfor.



Træk et stjernekort, og læs ordet på kortet højt. Placer derefter låget på holderen med ord, der ender på e oven på stjernen på dit kort. **Læs det nye ord, der ender på e højt.** Kast terningen, og ryk din brik det pågældende antal felter frem. Sæt terningen tilbage i holderen til ord, der ender på e, og sæt låget på igen.



Træk et spørgsmålskort, og find ud af, hvilken vokal der mangler, ved hjælp af billedet og bogstaverne på kortet. Gå videre til det næste felt på spillepladen, som viser din vokal.



Ryk én plads frem.

Hvis du lander på et akvahandlingsfelt, der indeholder en sætning med et ord, der ender på e, som "rake the leaves, fly a kite" osv., skal du læse sætningen højt og fuldføre handlingen med din spillebrik. Alle handlinger undtagen "take a rest" rykker dig endnu længere ned ad stien.

Så er det din tur, og spillet fortsætter med uret.

Sådan afsluttes spillet:

Den spiller, der først lander i målområdet, har vundet!

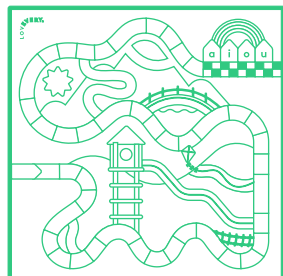
Tip til spillesucces:

- Hvis dit barn ikke kan komme videre, kan du minde ham eller hende om, hvad der sker med en vokal, når bogstavet e findes i slutningen af ordet: Det laver den lange lyd eller "sig navnet"
- Når der er en, der lander på et handlingsfelt, skal du læse sætningen højt – disse sætninger indeholder alle ord, der ender på e .
- Hvis du har brug for yderligere vejledning i at introducere ord, der ender på e for dit barn, skal du se afsnittet om **vokalregler** i spillevejledningen.

Στόχος του παιχνιδιού:

Γίνετε ο πρώτος παίκτης που θα περάσει τη γραμμή του τερματισμού διαβάζοντας και δημιουργώντας λέξεις που τελειώνουν σε **ε**.

Περιλαμβάνονται:



1 ταμπλό παιχνιδιού



1 περιστρεφόμενο
βελάκι



1 ζάρι (μέσα στη
θήκη του
τελικού **ε**)



1 στοίβα
με κάρτες με αστέρι



1 στοίβα
με κάρτες ερωτήσεων



4 πιόνια



1 θήκη τελικού **ε**
με καπάκι

Στήσιμο παιχνιδιού:

- Τοποθετήστε τα ακόλουθα αντικείμενα κοντά στο ταμπλό του παιχνιδιού:
 - Κάρτες με αστέρι και κάρτες με ερώτηση: όψη προς τα κάτω σε δύο ξεχωριστές στοίβες.
 - Περιστρεφόμενο βελάκι και θήκη τελικού **ε**: με το ζάρι εντός και το καπάκι στην κορυφή.
- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο σημείο *έναρξης*.

Πώς παίζεται:

Ο παίκτης του οποίου το όνομα έχει τα περισσότερα φωνήεντα αρχίζει πρώτος. Σε περίπτωση ισοπαλίας ξεκινάει ο νεότερος σε ηλικία παίκτης.

- Περιστρέψτε το περιστρεφόμενο βελάκι και ακολουθήστε τις οδηγίες για κάθε κατηγορία.



Τραβήξτε μια κάρτα Αστέρι και διαβάστε δυνατά τη λέξη που αναγράφεται στην κάρτα. Στη συνέχεια, τοποθετήστε το καπάκι της θήκης τελικού **ε** πάνω από το περίγραμμα του αστεριού στην κάρτα σας. **Διαβάστε δυνατά τη νέα λέξη με τελικό **ε****. Ρίξτε το ζάρι και μετακινήστε το πιόνι σας προς τα εμπρός κατά αυτόν τον αριθμό διαστημάτων. Επιστρέψτε το ζάρι στη θήκη τελικού **ε** και επανατοποθετήστε το καπάκι.



Τραβήξτε μια κάρτα ερωτήσεων και βρείτε το φωνήεν που λείπει, χρησιμοποιώντας την εικόνα και τα γράμματα της κάρτας. Προχωρήστε στην επόμενη θέση στο ταμπλό που έχει το φωνήεν σας.



Προχωρήστε 1 θέση.

Εάν φτάσετε σε έναν χώρο δράσης aqua που περιέχει μια φράση με τελικό **ε**, όπως rake the leaves, fly a kite κ.λπ, **διαβάστε τη φράση δυνατά** και ολοκληρώστε την ενέργεια με το πιόνι σας. Όλες οι ενέργειες εκτός από το «take a rest» σας μετακινούν ακόμη πιο μακριά στη διαδρομή.

Έτσι ολοκληρώνεται η σειρά σας και το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.

Τέλος του παιχνιδιού:

Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στη ζώνη τερματισμού κερδίζει!

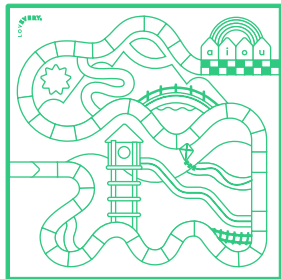
Συμβουλές για την επιτυχία:

- Αν το παιδί σας κολλήσει, θυμίστε του τι συμβαίνει σε ένα φωνήεν όταν το γράμμα **ε** τοποθετείται στο τέλος της λέξης: κάνει τον ήχο μακρύ ή «λέει το όνομά του.»
- Όταν κάποιος φτάσει σε ένα πεδίο δράσης, διαβάστε τη φράση δυνατά - όλες αυτές οι φράσεις περιέχουν λέξεις που τελειώνουν σε **ε**.
- Για πρόσθετες οδηγίες σχετικά με την παρουσίαση του τελικού **ε** στο παιδί σας, ανατρέξτε στην ενότητα «Μαθαίνοντας τους κανόνες των φωνηέντων» του Οδηγού παιχνιδιού.

Cel gry:

Przekroczenie linii mety przed pozostałymi graczami dzięki odczytaniu i uzupełnieniu słów zakończonych na samogłoskę „e”.

Zawartość zestawu:



1 plansza



1 tarcza do losowania



1 kość (przechowywana w e-pudełku)



1 talia kart z gwiazdkami



1 talia kart z pytaniami



4 pionki



1 e-pudełko z pokrywką

Przygotowanie gry:

- W pobliżu planszy rozłóż następujące elementy gry:
 - Talia kart z gwiazdkami i talia kart z pytaniami – zasłonięte, w dwóch oddzielnych stosach.
 - Tarcza do losowania i e-pudełko z kostką w środku i założoną pokrywką.
 - Każdy z graczy wybiera pionek i umieszcza go na polu *startowym*.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz, w którego imieniu jest najwięcej samogłosek. W przypadku remisu zaczyna młodszy z graczy.

- Zakręć wskazówkę na tarczy do losowania i postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi poniższych symboli.



Wyciągnij ze stosu kartę z gwiazdką i przeczytaj na głos umieszczone na niej słowo. Następnie umieść pokrywkę e-pudełka na konturze gwiazdki na swojej karcie. **Przeczytaj na głos nowe słowo kończące się na „e”**. Wykonaj rzut kostką i przesun swój pionek o tyle pól do przodu, ile oczek wypadło na kostce. Włóż kostkę z powrotem do e-pudełka i zamknij pokrywkę.



Wyciągnij ze stosu kartę z pytaniem i znajdź brakującą samogłoskę, sugerując się obrazkiem i literami widocznymi na karcie. Przesun swój pionek na następne pole na planszy, na którym znajduje się Twoja samogłoska.



Przesun swój pionek o jedno pole do przodu.

Jeśli staniesz na polu akcji z frazą zawierającą słowa kończące się na „e”, jak „rake the leaves” czy „fly a kite”, **odczytaj tę frazę na głos** i wykonaj wskazane działanie swoim pionkiem. Wszystkie działania poza odpoczynkiem przesuwają Twój pionek wzdłuż ścieżki.

Na tym kończy się Twoja kolejka. Gra jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zakończenie gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na metę.

Wskazówki:

- Jeśli dziecko utknie na którymś etapie gry, przypomnij mu, co się dzieje z samogłoską, gdy słowo kończy się literą „e” (samogłoska jest wydłużona lub czyta się ją tak, jak się ją pisze).
- Jeśli któryś z graczy stanie na polu akcji, przeczytaj na głos zapisaną na nim frazę – wszystkie zawierają słowa zakończone na „e”.
- Dodatkowe wskazówki dotyczące wprowadzania wyrazów kończących się na „e” znajdziesz w punkcie **Znajomość samogłosek** w Przewodniku po zabawach.

Vowel Team Penguin Walk Game Instructions

Game Objective:

In this collaborative game, players hop penguins across an ice floe to the iceberg by reading words that contain vowel teams. Try to get as many penguins across as possible before the iceberg topples over, sending the penguins back to the start.

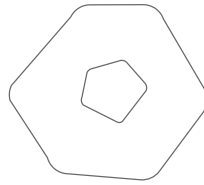
What's Included:



1 wooden base



8 penguins



1 iceberg



Level 1 cards
(20 light blue)



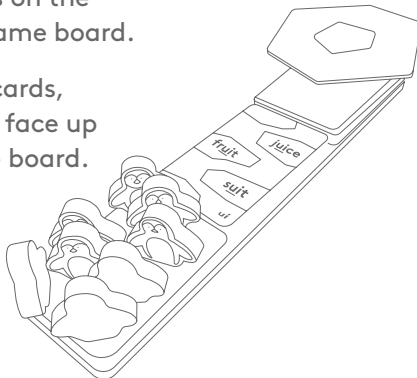
Level 2 cards
(20 blue)



Level 3 cards
(20 dark blue)

Game Setup:

- Place all 8 penguins on the white area of the game board.
- Select one deck of cards, shuffle and place it face up in the middle of the board.
- Place the iceberg on top of the stand on the other end of the game board.



After you have read every word, try to place the penguin carefully on the wobbly iceberg so that it does not fall off.

Put the top card in a discard pile.

- Grab another penguin from the start and repeat the process above.

Ending the Game:

The game ends when either all 8 penguins are safely balanced on the iceberg, or the iceberg tips over. If the iceberg tips over, return all penguins to their starting position, shuffle the deck, and begin a new round.

Additional Ways to Play:

For 2 or more players, take turns hopping penguins to the wobbly iceberg, still working together to get as many penguins onto the iceberg as possible before it topples.

How to Play:

- Play a round of rock-paper-scissors to determine who goes first.

Take 1 penguin and hop on the icebergs on the card, reading each word out loud as your penguin lands on it.

Tips for Success:

- For early practise with vowel teams, start with the Level 1 cards. Each of these cards focuses on just one vowel team and uses simple spelling patterns. As familiarity and comfort with vowel teams grow, move on to Level 2 cards, which incorporate more complicated spelling patterns, and then Level 3 cards, each of which contains multiple vowel teams.
- Before starting the game, consider reviewing 3 or 4 vowel teams with your child, and then using only those cards for your first round of play. At the end of each round, review a new set of vowel teams, until your child is familiar with all of them.
- Practice each vowel team first in isolation, then within words. For example, you can say, "ea makes the sound /ee/, as in *bead*."
- If your child incorrectly reads a word during the game, review the vowel team with them, then reread the word. For example, you might say, "This vowel team says /ee/. Let's blend it all together." If they do not get the word on the second attempt, tell them the word and let them continue with the game.

Le Jeu des Pingouins et des Voyelles Doubles Règles du jeu

But du jeu :

Dans ce jeu collaboratif, les joueurs font sauter les pingouins sur la banquise jusqu'à l'iceberg en lisant des mots qui contiennent des groupes de voyelles. Faire traverser un maximum de pingouins avant que l'iceberg ne se renverse et ne renvoie les pingouins au point de départ.

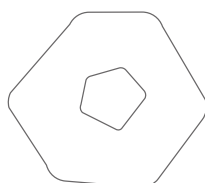
Contenu :



1 socle en bois



8 pingouins



1 iceberg



Cartes de Niveau 1

(20 cartes bleu clair)



Cartes de Niveau 2

(20 cartes bleu)



Cartes de Niveau 3

(20 cartes bleu foncé)

Mise en place du jeu :

- Placez les 8 pingouins sur la zone blanche du plateau de jeu.
- Choisissez l'un des paquets de cartes, mélangez-le et placez-le face visible au milieu du plateau.
- Placez l'iceberg sur le support situé à l'autre extrémité du plateau de jeu.



Après avoir lu chaque mot, essayez de placer le pingouin avec précaution sur l'iceberg bancal en évitant de le renverser.

Placez la carte du dessus dans la pile de défausse.

- Prenez un autre pingouin dans la zone de départ et répétez le processus ci-dessus.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque les 8 pingouins sont en équilibre sur l'iceberg ou lorsque l'iceberg se renverse. Si l'iceberg se renverse, tous les pingouins reprennent leur position initiale, la pioche est mélangée et un nouveau tour commence.

Variantes :

Pour jouer à 2 joueurs ou plus : faites sauter les pingouins à tour de rôle jusqu'à l'iceberg bancal et collaborez pour faire monter un maximum de pingouins sur l'iceberg avant qu'il ne se renverse.

Comment jouer :

- Jouez à pierre-feuille-ciseaux pour déterminer qui commence.

Prenez un pingouin et sautez d'iceberg en iceberg sur la carte, en lisant chaque mot à haute voix lorsque votre pingouin atterrit dessus.

Astuces :

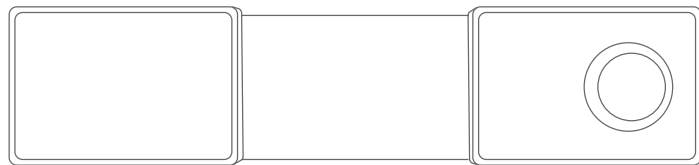
- Pour commencer à s'entraîner avec les groupes de voyelles, mieux vaut commencer par les cartes de Niveau 1. Chacune de ces cartes se concentre sur un seul groupe de voyelles et utilise des schémas orthographiques simples. À mesure que vous vous familiarisez avec les groupes de voyelles, passez aux cartes de Niveau 2, qui intègrent des schémas orthographiques plus compliqués, puis aux cartes de Niveau 3, qui contiennent chacune plusieurs groupes de voyelles.
- Avant de commencer le jeu, pensez à réviser 3 ou 4 groupes de voyelles avec votre enfant, et utilisez uniquement ces cartes pour le premier tour de jeu. À la fin de chaque tour, passez en revue une nouvelle série de groupes de voyelles, jusqu'à ce que votre enfant les connaisse tous.
- Entraînez-vous avec chaque groupe de voyelles d'abord de manière isolée, puis dans des mots. Par exemple, vous pouvez dire : « ea fait le son /ee/, comme dans *bead* ».
- Si votre enfant se trompe sur la prononciation d'un mot pendant la partie, revoyez avec lui le groupe de voyelles en question, puis relisez le mot. Par exemple, vous pouvez dire : « Ce groupe de voyelles se prononce /ee/. Assemblons toutes ces lettres. » Si sa deuxième tentative est un échec, prononcez le mot et poursuivez le jeu.

Pinguinspaziergang mit Vokalpaaren Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Bei diesem Gemeinschaftsspiel hüpfen die Spieler mit ihren Pinguinen über eine Eisscholle zum Eisberg. Dabei müssen sie Wörter lesen, die Vokalpaare enthalten. Die Spieler versuchen, so viele Pinguine wie möglich zu begleiten, bevor der Eisberg umkippt. Wenn dies geschieht, müssen die Pinguine zurück an den Start.

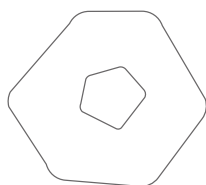
Inhalt:



1 Holzspielbrett



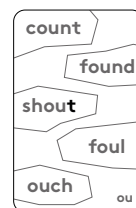
8 Pinguine



1 Eisberg



Karten Stufe 1
(20x hellblau)



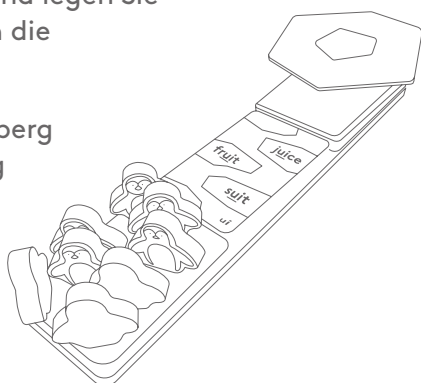
Karten Stufe 2
(20x blau)



Karten Stufe 3
(20x dunkelblau)

Spielvorbereitung:

- Legen Sie alle 8 Pinguine auf die weiße Fläche am Spielbrett.
- Wählen Sie einen Kartenstapel, mischen Sie ihn und legen Sie ihn aufgedeckt in die Spielbrettmitte.
- Legen Sie den Eisberg auf die Halterung am anderen Ende des Spielbretts.



Nachdem du jedes Wort vorgelesen hast, versuche, den Pinguin vorsichtig auf den wackeligen Eisberg zu setzen, sodass er nicht herunterfällt.

Lege die oberste Karte auf einen Ablagestapel.

- Schnappe dir einen anderen Pinguin am Startfeld und wiederhole den obigen Spielablauf.

Ziel des Spiels:

Das Spiel endet, wenn entweder alle 8 Pinguine sicher auf dem Eisberg balancieren oder der Eisberg umkippt. Wenn der Eisberg umkippt, werden alle Pinguine wieder in ihre Ausgangsposition gebracht, der Kartenstapel wird gemischt und eine neue Runde beginnt.

Weitere Spielvarianten:

Bei 2 oder mehr Spielern lassen die Spieler ihre Pinguine abwechselnd zum wackeligen Eisberg hüpfen und versuchen dabei gemeinsam, so viele Pinguine wie möglich auf den Eisberg zu bringen, bevor er umkippt.

So wird gespielt:

- Spielt zuerst eine Runde Schere-Stein-Papier, um zu bestimmen, wer beginnt.

Nimm dir 1 Pinguin und hüpfte damit über die Eisschollen auf der Karte. Jedes Wort wird laut vorgelesen, sobald dein Pinguin darauf landet.

Spieltipps:

- Für erste Übungen mit Vokalpaaren beginnen Sie mit den Karten der Stufe 1. Jede dieser Karten konzentriert sich auf nur ein Vokalpaar mit einfacher Rechtschreibung. Mit zunehmender Vertrautheit und Sicherheit im Umgang mit den Vokalpaaren können Sie zu den Karten der Stufe 2 mit anspruchsvolleren Rechtschreibmustern übergehen. Die Karten der Stufe 3 enthalten dann jeweils mehr als ein Vokalpaar.
- Vor Spielbeginn sollten Sie mit Ihrem Kind 3 oder 4 Vokalpaare besprechen und dann nur diese Karten für die erste Spielrunde verwenden. Am Ende jeder Runde besprechen Sie neue Vokalpaare, bis Ihr Kind mit allen vertraut ist.
- Üben Sie jedes Vokalpaar zunächst isoliert, dann in Wörtern. Sie können zum Beispiel sagen: „ea klingt wie /ee/, wie im Wort *bead*.“
- Wenn Ihr Kind während des Spiels ein Wort falsch ausspricht, besprechen Sie zuerst nochmals das Vokalpaar und lesen dann das Wort erneut. Sie könnten zum Beispiel sagen: „Dieses Vokalpaar klingt so: /ee/. Jetzt wollen wir alle Buchstaben aneinanderreihen.“ Wenn es das Wort auch beim zweiten Versuch noch nicht richtig liest, verraten Sie ihm das Wort und setzen das Spiel fort.

Pinguïns spel met klinkercombinaties Spelregels

Doel van het spel:

In dit samenwerkingsspel springen de spelers met hun pinguïns over ijsschotsen naar de ijsberg door woorden met klinkercombinaties te lezen. Probeer zoveel mogelijk pinguïns naar de overkant te krijgen voordat de ijsberg kantelt en de pinguïns terug naar start worden gestuurd.

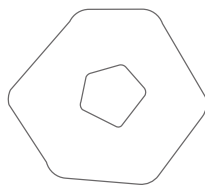
Inhoud van het spel:



1 houten basis



8 pinguïns



1 ijsberg



Kaarten van
niveau 1
(20 lichtblauwe)



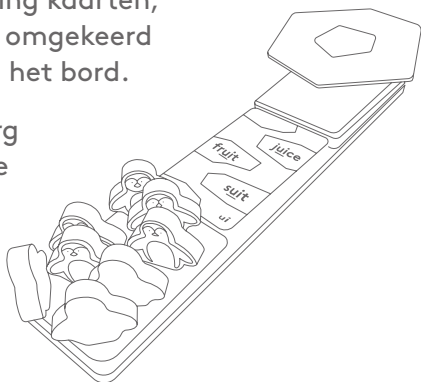
Kaarten van
niveau 2
(20 blauwe)



Kaarten van
niveau 3
(20 donkerblauwe)

Voorbereiding van het spel:

- Zet de 8 pinguïns allemaal op het witte vak van het speelbord.
- Kies een verzameling kaarten, meng ze en leg ze omgekeerd in het midden van het bord.
- Installeer de ijsberg op de basis aan de andere kant van het speelbord.



Zodra je elk woord hebt gelezen, mag je de pinguïn voorzichtig op de wiebelende ijsberg proberen te plaatsen zonder hem te laten vallen.

Leg de gebruikte kaart op een aparte stapel.

- Neem de volgende pinguïn van het startvak en herhaal bovenstaande stappen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra alle 8 pinguïns veilig op de wiebelende ijsberg staan of wanneer de ijsberg kantelt. Als de ijsberg is gekanteld, zet dan alle pinguïns terug op het startvak, meng de kaarten en start een nieuwe ronde.

Alternatieve spelregels:

Met 2 of meer spelers kun je om de beurt pinguïns naar de wiebelende ijsberg laten springen en samenwerken om zoveel mogelijk pinguïns op de ijsberg te krijgen voordat hij kantelt.

Verloop van het spel:

- Speel een rondje steen-papier-schaar om te bepalen wie mag beginnen.
Neem 1 pinguïn en spring over de ijsschotsen op de kaart. Lees onderweg elk woord hardop telkens als je pinguïn erop landt.

Tips voor een geslaagd spel:

- De kaarten van niveau 1 kun je gebruiken om al vroeg met klinkercombinaties te oefenen. Elk van deze kaarten focust op slechts één klinkercombinatie en de spelling is nog eenvoudig. Naarmate je kindje de klinkercombinaties steeds beter kent en makkelijker vindt, kun je doorgaan naar de kaarten van niveau 2 met een wat moeilijkere spelling. Tot slot wachten nog de kaarten van niveau 3 met meerdere klinkercombinaties.
- Neem voor de start van het spel eerst 3 of 4 klinkercombinaties door met je kind en gebruik in de eerste spelronde ook alleen die kaartjes. Bekijk na elke ronde een nieuwe set klinkercombinaties tot je kindje ze allemaal eens gehoord heeft.
- Oefen elke klinkercombinatie eerst op zichzelf en daarna pas in woorden. Je kunt bijvoorbeeld zeggen: "ea wordt uitgesproken als /ee/, zoals in bead."
- Als je kind tijdens het spel een woord verkeerd uitsprekt, bekijk de klinkercombinatie dan nog eens samen en lees het woord opnieuw. Je kunt bijvoorbeeld zeggen: "Deze combinatie klinkt als /ee/. Probeer ze nog maar eens samen uit te spreken." Als de tweede poging ook mislukt, lees het woord dan zelf en ga door met het spel.

Grupos de vocales Paseo de los pingüinos Instrucciones del juego

Habilidad: Reglas de las vocales

Objetivo del juego:

En este juego colaborativo, los jugadores hacen saltar a los pingüinos por un témpano de hielo hasta el iceberg leyendo palabras que contienen grupos de vocales. Trata de cruzar el mayor número posible de pingüinos antes de que el iceberg vuelque, lo que enviará a los pingüinos de vuelta al principio.

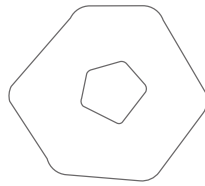
Qué incluye:



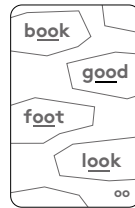
1 base de madera



8 pingüinos



1 iceberg

Tarjetas de nivel 1
(20 azul claro)Tarjetas de nivel 2
(20 azul claro)Tarjetas de nivel 3
(20 azul oscuro)

Preparación del juego:

- Coloca los 8 pingüinos en la zona blanca del tablero.
- Elige un mazo de tarjetas, barájalas y colócalo boca arriba en el centro del tablero.
- Coloca el iceberg encima del soporte en el otro extremo del tablero de juego.



Después de leer cada palabra, intenta colocar el pingüino con cuidado sobre el iceberg tambaleante para que no se caiga.

Pon la carta superior en un montón de descarte.

- Coge otro pingüino desde el principio y repite el proceso anterior.

Fin del juego:

El juego termina cuando los 8 pingüinos están en equilibrio sobre el iceberg o este se vuelca. Si el iceberg vuelca, devuelve todos los pingüinos a su posición inicial, baraja el mazo y empieza una nueva ronda.

Otras formas de jugar:

Para 2 o más jugadores, haced turnos para hacer saltar a los pingüinos en el iceberg tambaleante, trabajando juntos para conseguir tantos pingüinos en el iceberg como sea posible antes de que vuelque.

Cómo jugar:

- Juega una ronda de piedra, papel o tijera para determinar quién empieza.
Coge 1 pingüino y salta sobre los icebergs de la tarjeta, leyendo cada palabra en voz alta a medida que tu pingüino se pone sobre ella.

Trucos para ganar:

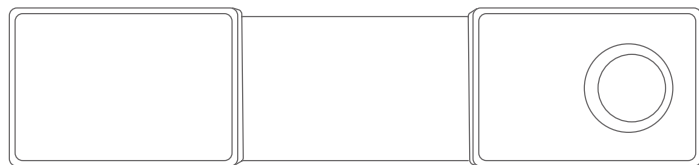
- Para empezar a practicar con los grupos de vocales, empieza con las tarjetas del Nivel 1. Cada una de estas tarjetas se centra en un solo grupo de vocales y utiliza patrones ortográficos sencillos. A medida que el niño se familiarice y se sienta cómodo con los grupos de vocales, pasa a las tarjetas del Nivel 2, que incorporan patrones ortográficos más complicados, y después a las tarjetas del Nivel 3, cada una de las cuales contiene varios grupos de vocales.
- Antes de empezar el juego, considera la posibilidad de repasar 3 o 4 grupos de vocales con tu hijo y, después, utiliza solo esas tarjetas para la primera ronda de juego. Al final de cada ronda, repasa un nuevo conjunto de grupos de vocales, hasta que tu hijo se familiarice con todos ellos.
- Practica cada grupo de vocales primero de forma aislada y luego dentro de palabras. Por ejemplo, puedes decir: «ea produce el sonido/ee/, como en *bead*».
- Si tu hijo lee mal una palabra durante el juego, repasa con él el grupo de vocales y vuelve a leer la palabra. Por ejemplo, puedes decir: «Este grupo de vocales se pronuncia/ee/. Mezclémoslo todo». Si no acierta la palabra en el segundo intento, dile la palabra y deja que continúe con el juego.

Marcha dos pinguins da equipa de vogais Instruções do jogo

Objetivo do jogo:

Neste jogo de colaboração, os jogadores saltam com pinguins ao longo de um bloco de gelo até ao icebergue, lendo palavras que contêm equipas de vogais. Tentar fazer passar o maior número possível de pinguins antes de o icebergue cair, mandando os pinguins de volta para o início.

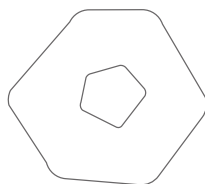
O que está incluído:



1 base de madeira



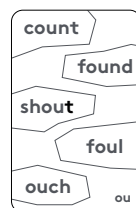
8 pinguins



1 icebergue



Cartas de Nível 1
(20 azul claro)



Cartas de Nível 2
(20 azul)



Cartas de Nível 3
(20 azul escuro)

Preparação do jogo:

- Colocar os 8 pinguins na área branca do tabuleiro de jogo.
- Selecionar um baralho de cartas, baralhar e colocá-lo virado para cima no meio do tabuleiro.
- Colocar o icebergue em cima do suporte na outra extremidade do tabuleiro de jogo.



Como jogar:

- Fazer uma ronda de pedra-papel-tesoura para decidir quem joga primeiro.
Pegar num pinguim e saltar sobre os icebergues na carta, lendo cada palavra em voz alta à medida que o pinguim pousa sobre ela.

Depois de ler todas as palavras, tentar colocar o pinguim com cuidado no icebergue instável, para não cair.

Colocar a carta do topo num monte de cartas usadas.

- Pegar noutra pinguim desde o início e repetir o processo acima.

Fim do jogo:

O jogo termina quando os 8 pinguins estiverem equilibrados em segurança no icebergue ou quando o icebergue cair. Se o icebergue cair, todos os pinguins voltam à posição inicial, o baralho é baralhado e começa-se uma nova ronda.

Outras formas de jogar:

Para 2 ou mais jogadores, jogar à vez para saltar com os pinguins para o icebergue instável, trabalhando em conjunto para colocar o maior número possível de pinguins no icebergue antes de ele cair.

Dicas para o sucesso:

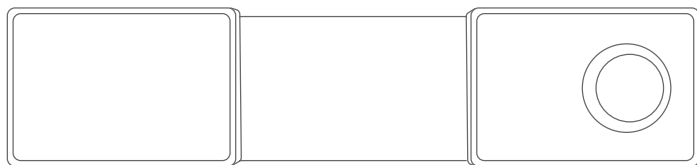
- Para praticar desde cedo as equipas de vogais, começar com as cartas de Nível 1. Cada uma destas cartas foca apenas uma equipa de vogais e utiliza padrões ortográficos simples. À medida que a familiaridade e o à vontade com as equipas de vogais aumentam, passar para as cartas de Nível 2, que incluem padrões ortográficos mais complicados, e depois para as cartas de Nível 3, cada uma das quais contém equipas de várias vogais.
- Antes de iniciar o jogo, pondere rever 3 ou 4 equipas de vogais com o seu filho e, em seguida, utilize apenas essas cartas na primeira ronda de jogo. No fim de cada ronda, reveja um novo conjunto de equipas de vogais, até o seu filho estar familiarizado com todas.
- Pratique cada equipa de vogais primeiro isoladamente e depois dentro de palavras. Por exemplo, pode dizer: "ea lê-se/ee/, como em *bead*."
- Se o seu filho ler incorretamente uma palavra durante o jogo, deve rever com ele a equipa de vogais e, em seguida, reler a palavra. Por exemplo, poderia dizer: "Esta equipa de vogais lê-se/ee/. Vamos misturar tudo". Se ele não acertar na palavra à segunda tentativa, diga-lhe a palavra e deixe o jogo continuar.

Gruppi di vocali Camminata dei pinguini Istruzioni di gioco

Scopo del gioco:

In questo gioco collaborativo, i giocatori fanno saltellare i pinguini attraverso una banchisa fino all'iceberg leggendo parole che contengono gruppi di vocali. Cercare di far attraversare quanti più pinguini possibile prima che l'iceberg si rovesci, rispedito i pinguini al punto di partenza.

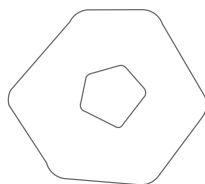
Contenuto:



1 base in legno



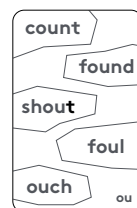
8 pinguini



1 iceberg



Schede di livello 1
(20 celesti)



Schede di livello 2
(20 blu)



Schede di livello 3
(20 blu scuro)

Svolgimento:

- Posizionare tutti gli 8 pinguini sull'area bianca del tabellone del gioco.
- Selezionare un mazzo di schede, mescolarlo e posizionarlo rivolto verso l'alto al centro del tabellone.
- Posizionare l'iceberg sopra il supporto all'altra estremità del tabellone del gioco.



Come si gioca:

- Giocare una mano di sasso-carta-forbice per stabilire chi inizia.
Prendere 1 pinguino e saltare sugli iceberg sulla scheda, leggendo ogni parola ad alta voce mentre il pinguino vi atterra sopra.

Dopo aver letto ogni parola, cercare di posizionare con attenzione il pinguino sull'iceberg traballante, in modo che non cada.

Spostare la prima scheda sulla pila degli scarti.

- Prendere un altro pinguino dall'inizio e ripetere il procedimento sopra descritto.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutti gli 8 pinguini sono in equilibrio sull'iceberg, oppure quando l'iceberg si rovescia. Se l'iceberg si rovescia, tutti i pinguini tornano alla loro posizione iniziale, si rimescola il mazzo e si inizia un nuovo turno.

Ulteriori modi di giocare:

Per 2 o più giocatori, a turno, far saltare i pinguini verso l'iceberg traballante, continuando a collaborare per far salire il maggior numero possibile di pinguini sull'iceberg prima che crolli.

Tip til spillesucces:

- Hvis du vil hjælpe dit barn til at øve sig i vokalgrupper i en tidlig alder, kan du starte med kortene på niveau 1. Hvert af disse kort fokuserer kun på én gruppe vokaler og bruger enkle stavemønstre. Efterhånden som man bliver fortrolig med vokalgrupperne, kan man gå videre til kort på niveau 2, som indeholder mere komplicerede stavemønstre, og derefter niveau 3, som hver især indeholder flere vokalgrupper.
- Før du starter spillet, kan du overveje at gennemgå tre eller fire vokalgrupper med dit barn og derefter kun bruge disse kort i første spillerunde. I slutningen af hver runde gennemgår du et nyt sæt vokalgrupper, indtil dit barn er fortrolig med dem alle.
- Øv hver vokalgruppe først for sig og derefter i ord. Du kan for eksempel sige: "ea laver lyden/ee/, som i *bead*".
- Hvis dit barn læser et ord forkert under spillet, skal du gennemgå vokalgruppen med dit barn og derefter læse ordet igen. Du kan for eksempel sige: "Denne vokalgruppe siger/ee/. Lad os kombinere det hele." Hvis dit barn ikke genkender ordet i andet forsøg, skal du sige, hvad ordet er og lade dit barn fortsætte med spillet.

Pingviner med vokaler Instruktioner

Spillets formål:

I dette samarbejdsspil skal spillerne få pingviner til at hoppe over en isflage til isbjerget ved at læse ord, der indeholder vokalgrupper. Prøv at få så mange pingviner som muligt til at hoppe over, før isbjerget vælter og sender pingvinerne tilbage til start.

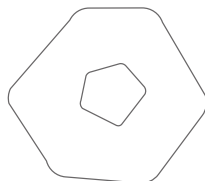
Hvad er der i æsken:



1 træfod



8 pingviner

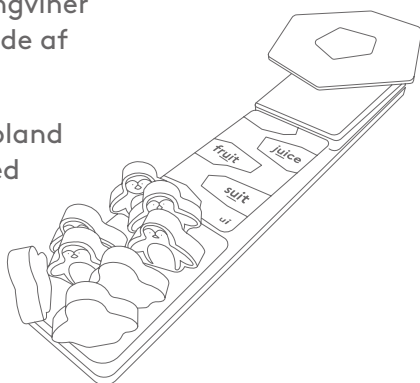


1 isbjerget

Kort på niveau 1
(20 lyseblå)Kort på niveau 2
(20 blå)Kort på niveau 3
(20 mørkeblå)

Spilopsætning:

- Placer alle otte pingviner på det hvide område af spillepladen.
- Vælg et spil kort, bland det og læg det med billedsiden opad midt på spillepladen.
- Placer isbjerget oven på foden i den anden ende af spillepladen.



Sådan spiller du spillet:

- Spil en runde sten-saks-papir for at afgøre, hvem der starter.

Tag en pingvin og hop på isbjergene på kortet, og læs hvert ord højt, når din pingvin lander på det.

Når du har læst hvert ord, skal du forsøge at placere pingvinen forsigtigt på det vaklende isbjerget, så den ikke falder af.

Læg det øverste kort i en kasseringsbunke.

- Tag en anden pingvin fra starten, og gentag forløbet ovenfor.

Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når enten alle otte pingviner balancerer sikkert på isbjerget, eller isbjerget vælter. Hvis isbjerget vælter, skal du sætte alle pingviner tilbage i deres startposition, blande kortene og begynde en ny runde.

Yderligere måder at spille på:

To eller flere spillere skiftes til at hoppe pingviner til det vaklende isbjerget, mens de stadig arbejder sammen om at få så mange pingviner som muligt op på isbjerget, før det vælter.

Tip til spillesucces:

- Hvis du vil hjælpe dit barn til at øve sig i vokalgrupper i en tidlig alder, kan du starte med kortene på niveau 1. Hvert af disse kort fokuserer kun på én gruppe vokaler og bruger enkle stavemønstre. Efterhånden som man bliver fortrolig med vokalgrupperne, kan man gå videre til kort på niveau 2, som indeholder mere komplicerede stavemønstre, og derefter niveau 3, som hver især indeholder flere vokalgrupper.
- Før du starter spillet, kan du overveje at gennemgå tre eller fire vokalgrupper med dit barn og derefter kun bruge disse kort i første spillerunde. I slutningen af hver runde gennemgår du et nyt sæt vokalgrupper, indtil dit barn er fortrolig med dem alle.
- Øv hver vokalgruppe først for sig og derefter i ord. Du kan for eksempel sige: "ea laver lyden/ee/, som i *bead*".
- Hvis dit barn læser et ord forkert under spillet, skal du gennemgå vokalgruppen med dit barn og derefter læse ordet igen. Du kan for eksempel sige: "Denne vokalgruppe siger /ee/. Lad os kombinere det hele." Hvis dit barn ikke genkender ordet i andet forsøg, skal du sige, hvad ordet er og lade dit barn fortsætte med spillet.

Η διαδρομή των πιγκουίνων στα φωνήεντα Οδηγίες παιχνιδιού

Δεξιότητα: Κανόνες φωνηέντων

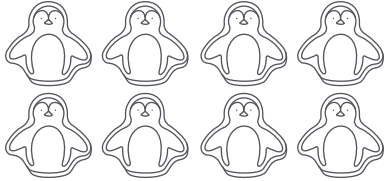
Στόχος του παιχνιδιού:

Σε αυτό το παιχνίδι συνεργασίας, οι παίκτες μετακινούν τους πιγκουίνους σε μια παγονησίδα προς το παγόβουνο διαβάζοντας λέξεις που περιέχουν ομάδες φωνηέντων. Προσπαθήστε να περάσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πιγκουίνους προτού το παγόβουνο ανατραπεί, στέλνοντας τους πιγκουίνους πίσω στην αρχή.

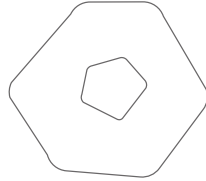
Περιλαμβάνονται:



1 ξύλινη βάση



8 πιγκουίνοι



1 παγόβουνο



Κάρτες επιπέδου 1
(20 γαλάζιες)



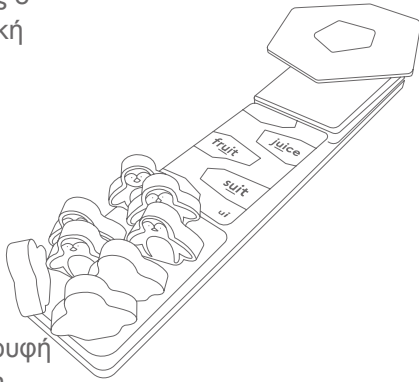
Κάρτες επιπέδου 2
(20 μπλε)



Κάρτες επιπέδου 3
(20 σκούρο μπλε)

Στήσιμο παιχνιδιού:

- Τοποθετήστε και τους 8 πιγκουίνους στη λευκή περιοχή του ταμπλό.
- Επιλέξτε μια στοίβα καρτών, ανακατέψτε την και τοποθετήστε την ανοιχτή στη μέση του ταμπλό.
- Τοποθετήστε το παγόβουνο στην κορυφή της βάσης στην άλλη άκρη του ταμπλό του παιχνιδιού.



Πώς παίζεται:

- Παίξτε έναν γύρο πέτρα-ψαλίδι-χαρτί για να καθορίσετε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος.
Πάρτε 1 πιγκουίνο και πηδήξτε πάνω στα παγόβουνα της κάρτας, διαβάζοντας δυνατά κάθε λέξη καθώς ο πιγκουίνος σας προσγειώνεται πάνω της.

Αφού διαβάσετε κάθε λέξη, προσπαθήστε να τοποθετήσετε τον πιγκουίνο προσεκτικά στο παγόβουνο που κουνιέται, ώστε να μην πέσει.

Βάλτε το κορυφαίο φύλλο σε μια στοίβα απόρριψης.

- Πιάστε έναν άλλο πιγκουίνο από την αρχή και επαναλάβετε την παραπάνω διαδικασία.

Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν είτε και οι 8 πιγκουίνοι ισορροπήσουν με ασφάλεια πάνω στο παγόβουνο, είτε το παγόβουνο ανατραπεί. Αν το παγόβουνο αναποδογυρίσει, επιστρέψτε όλους τους πιγκουίνους στην αρχική τους θέση, ανακατέψτε τη στοίβα και ξεκινήστε νέο γύρο.

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

Για 2 ή περισσότερους παίκτες, χοροπηδήστε εναλλάξ τους πιγκουίνους στο ταλαντευόμενο παγόβουνο, εξακολουθώντας να συνεργάζεστε για να ανεβάσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πιγκουίνους στο παγόβουνο πριν αυτό ανατραπεί.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Για πρώτηρη εξάσκηση στις ομάδες φωνηέντων, ξεκινήστε με τις κάρτες επιπέδου 1. Κάθε μία από αυτές τις κάρτες επικεντρώνεται σε μία μόνο ομάδα φωνηέντων και χρησιμοποιεί απλά ορθογραφικά μοτίβα. Καθώς η εξοικείωση και η άνεση με τις ομάδες φωνηέντων αυξάνεται, προχωρήστε στις κάρτες επιπέδου 2, οι οποίες περιλαμβάνουν πιο περίπλοκα ορθογραφικά μοτίβα, και στη συνέχεια στις κάρτες επιπέδου 3, καθεμία από τις οποίες περιέχει πολλαπλές ομάδες φωνηέντων.
- Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, σκεφτείτε να επανεξετάσετε 3 ή 4 ομάδες φωνηέντων με το παιδί σας και στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε μόνο αυτές τις κάρτες για τον πρώτο γύρο παιχνιδιού. Στο τέλος κάθε γύρου, επαναλάβετε ένα νέο σύνολο ομάδων φωνηέντων, μέχρι το παιδί σας να τις γνωρίσει όλες.
- Εξασκηθείτε σε κάθε ομάδα φωνηέντων πρώτα μεμονωμένα και στη συνέχεια μέσα σε λέξεις. Για παράδειγμα, μπορείτε να πείτε: «Το ea κάνει τον ήχο /ee/, όπως στο *bead*.»
- Αν το παιδί σας διαβάσει λανθασμένα μια λέξη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, επανεξετάστε μαζί του την ομάδα των φωνηέντων και, στη συνέχεια, διαβάστε ξανά τη λέξη. Για παράδειγμα, μπορείτε να πείτε: «Αυτή η ομάδα φωνηέντων λέει /ee/. Ας τα συνδυάσουμε όλα μαζί.» Αν δεν καταλάβουν τη λέξη με τη δεύτερη προσπάθεια, πείτε τους τη λέξη και αφήστε τους να συνεχίσουν το παιχνίδι.

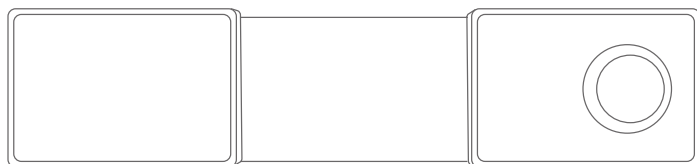
Zbitki samogłosek Spacer pingwinów Instrukcja do gry

Umiejętność: Znajomość samogłosek

Cel gry:

Gracze przeskakują pingwinami po krach lodowych na górę lodową, odczytując po drodze słowa zawierające zbitki samogłosek. Starają się wspólnymi siłami przeprowadzić jak najwięcej pingwinów po krach, zanim góra lodowa się przewróci i pingwiny będą musiały wrócić na start.

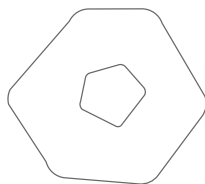
Zawartość zestawu:



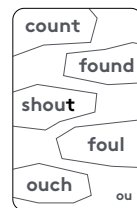
1 drewniana plansza



8 pingwinów

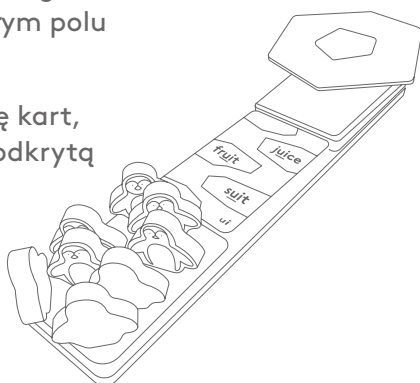


1 góra lodowa

Karty poziomu 1
(20 jasnoniebieskich)Karty poziomu 2
(20 niebieskich)Karty poziomu 3
(20 ciemnoniebieskich)

Przygotowanie gry:

- Umieść wszystkie 8 figurek pingwinów na białym polu planszy.
- Wybierz jedną talię kart, potasuj ją i połóż odkrytą stroną w górę na środku planszy.
- Górę lodową ustaw na podstawie na drugim końcu planszy.



Zasady gry:

- Grę rozpoczyna gracz, który wygra jedną turę w papier, kamień, nożyce.
Weź 1 figurkę pingwina i wskakuj nim kolejno na kry lodowe na karcie, odczytując każde słowo na głos, gdy tylko pingwin na nim stanie.

Po odczytaniu wszystkich słów spróbuj ostrożnie ustawić pingwina na chybotliwej górze lodowej, tak aby z niej nie spadł.

Odłóż przeczytaną kartę na stos wykorzystanych kart.

- Weź kolejną figurkę pingwina z pola startowego i powtórz powyższe czynności.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie 8 pingwinów znajdzie się bezpiecznie na górze lodowej lub gdy góra lodowa się przewróci. Jeśli góra lodowa się przewróci, ustaw wszystkie pingwiny z powrotem na polu startowym, potasuj talię kart i rozpocznij nową rundę.

Inne warianty gry:

Jeśli graczy jest dwoje lub więcej, na zmianę wskakujcie pingwinami na górę lodową, wspólnie starając się umieścić na niej jak najwięcej pingwinów, zanim się przewróci.

Wskazówki:

- Jeśli dziecko nie zna jeszcze zbyt dobrze zbitkę samogłosek, grę zacznij od kart dla poziomu 1. Każda z tych kart skupia się tylko na jednej zbitce samogłosek i wykorzystuje proste wzorce ortograficzne. Gdy dziecko zapozna się już z tematem wystarczająco dobrze, można przejść do kart dla poziomu 2, które zawierają bardziej złożone przykłady, a następnie do kart dla poziomu 3, z których każda zawiera wiele zbitki samogłosek.
- Przed pierwszą rozgrywką warto omówić z dzieckiem 3 lub 4 zbitki samogłosek i użyć w pierwszej rundzie tylko tych kart. Na koniec każdej rundy powtarzajcie nowo poznane zbitki samogłosek, tak by dziecko poznało je wszystkie.
- Każdą zbitkę samogłosek ćwiczcie najpierw „na sucho”, a potem w przykładowych słowach (np. zbitka „ea” brzmi jak /i:/, jak w wyrazie „bead”).
- Jeśli dziecko nieprawidłowo odczyta słowo w trakcie gry, omów z nim daną zbitkę samogłosek i pozwól jeszcze raz przeczytać kłopotliwe słowo (np. „ta zbitka samogłosek brzmi jak /i:/, więc spróbujmy jeszcze raz”). Jeśli przy drugiej próbie dziecku nadal nie uda się poprawnie odczytać słowa, przeczytaj je na głos i pozwól grać dalej.

R Vowel Frog Hop Game Instructions



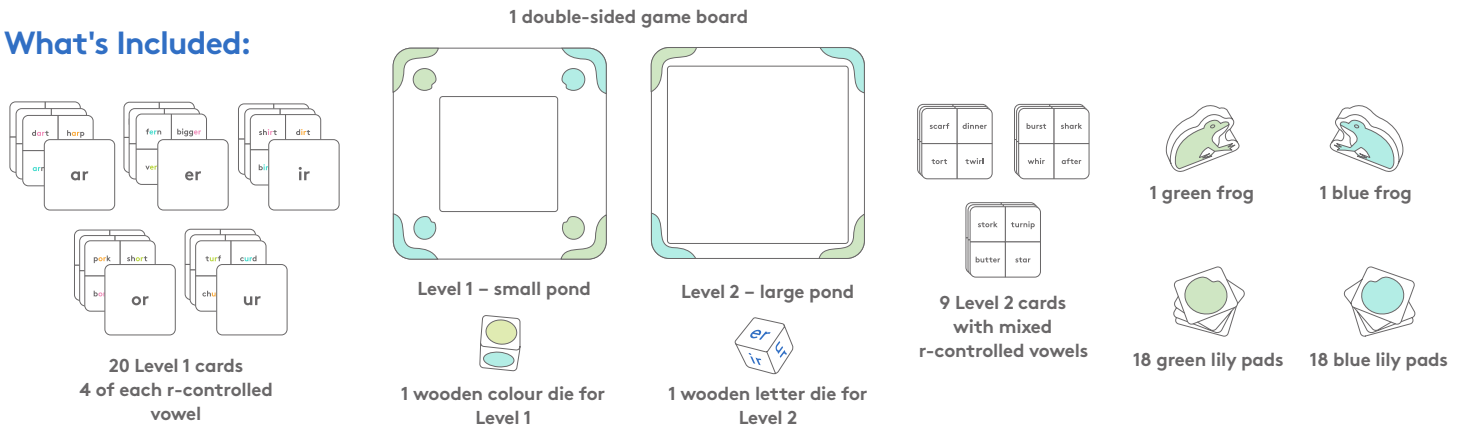
Number of Players: 2

Skill: Vowel Rules

Game Objective:

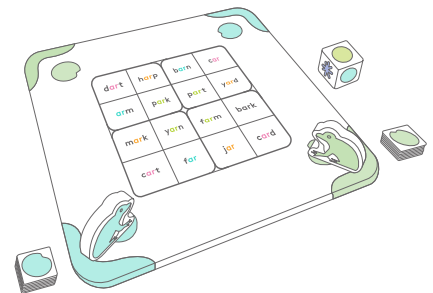
Learn how vowel sounds change when followed by the letter *r* as players compete to build a lily pad path so their frog reaches the other side of the pond first.

What's Included:



LEVEL 1 | Game Setup:

- Place the game board with the small pond face up in the centre of your playing area.
- Select a set of 4 single r-controlled vowel cards and arrange the cards word side up on the board. Introduce the sound the r-controlled vowel makes. For example you might say, "This team *ar* says /ar/ like in *car*."
- Place the colour die near the game board. You will not need the other die for Level 1.
- Each player selects a frog and places it on the start position that is the same colour as their frog.
- Each player takes the set of lily pads that matches their frog and places it in front of them.



How to Play:

The player wearing the most colourful socks goes first.

- Roll the colour die.
- Choose a word on the board with the r-controlled vowel that matches the colour on top of the die.
- Read the word out loud and place one of your lily pads on top of it.
 - You may choose any word on the board that matches the die; lily pads do not have to be placed next to one another.
 - You must say your word out loud in order to place one of your lily pads on the board.



If you roll a **star**, you may play a lily pad anywhere on the board, including on the top of an opponent's lily pad.

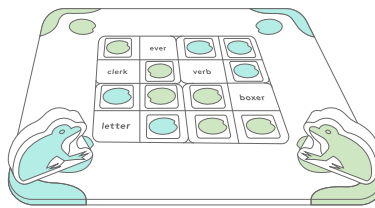
If you roll a colour that is no longer available on the board, skip your turn.

If your selected word completes your path, hop your frog across the pond. As you hop, lift each lily pad along the path and reread the words out loud.

If your selected word does NOT complete your path, pass the die to the next player.

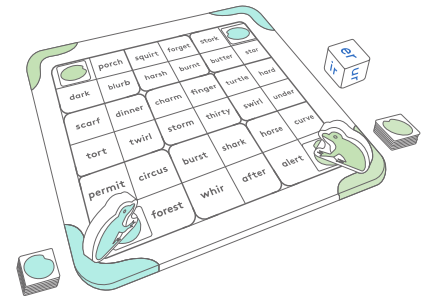
Winning the Game:

The game ends when one player has successfully built a path across the pond, connecting their frog's lily pads from one corner of the pond to the other.



LEVEL 2 | Game Setup:

- Place the game board with the large pond face up in the centre of your playing area.
- Arrange the 9 Level 2 r-controlled vowel cards on the board.
- Place the letter die near the game board. You will not need the other die for Level 2.
- Each player selects a frog and places it on the start position that is the same colour as their frog.
- Each player takes the set of lily pads that matches their frog. Put one in each corner of the corresponding colour, and place the rest nearby.



How to Play:

The player wearing the most colourful socks goes first.

- Roll the letter die.
- Choose a word with the r-controlled vowel you rolled.
- Read the word out loud and place one of your lily pads on top of it.
 - You may choose any word on the board that matches the die; lily pads do not have to be placed next to one another.
 - You must say your word out loud in order to place one of your lily pads on the board.



If you roll a star, you may play a lily pad anywhere on the board, including on the top of an opponent's lily pad.

If you roll an r-controlled vowel that is no longer available on the board, skip your turn.

If your selected word completes your path, hop your frog across the pond. As you hop, lift each lily pad along the path and reread the words out loud.

If your selected word does NOT complete your path, pass the die to the next player.

If you forget to read your word out loud before passing the die to the other player, the other player may call out "Frog in the pond!" and give you back the die and the lily pad you placed on the pond. You must roll again and repeat your turn.

Winning the Game:

The game ends when one player has successfully built a path across the pond, connecting their frog's lily pads from one corner of the pond to the other.



Tips for Success:

- Start with the Level 1 side of the game board. Use a single set of r-controlled vowel cards, like all the *ar* cards or all the *ir* cards—don't mix them yet. Once your child has had practice with each r-controlled vowel, you can begin to mix them up. Then, you can start playing Level 2.
- Try to find the most direct path to the other side of the board. Lily pads can connect horizontally, vertically, or diagonally.
- You can try to block your opponent by placing one of your lily pads in their path.

Le Jeu des Grenouilles et des Voyelles Rhotiques



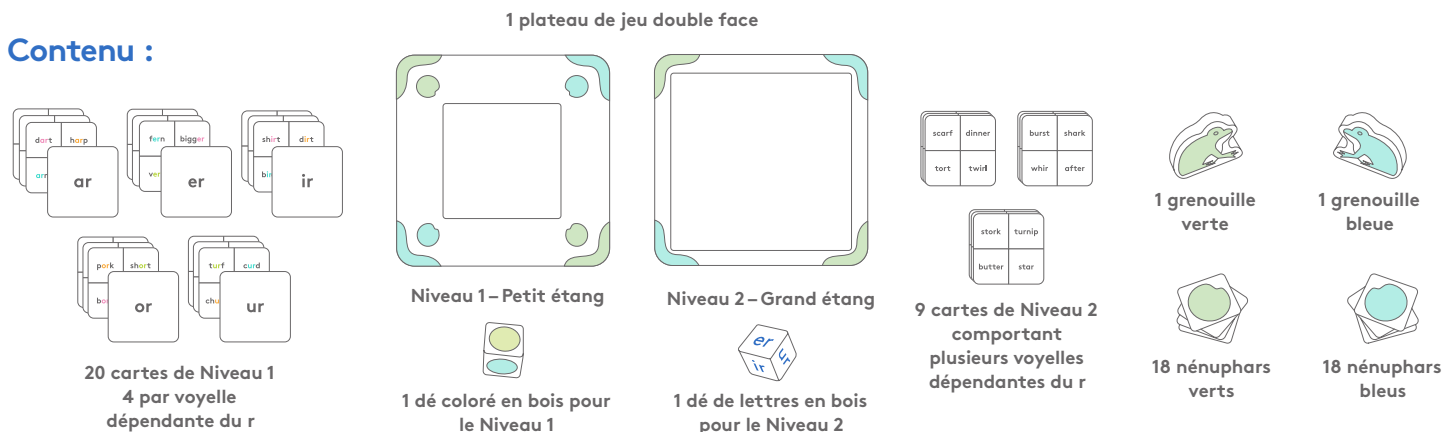
Nombre de joueurs : 2

Compétence : Règles des voyelles

But du jeu :

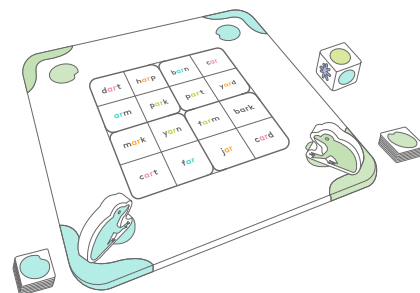
Découvrir comment les voyelles changent de son lorsqu'elles sont suivies de la lettre *r*. Les joueurs s'affrontent pour construire un chemin de nénuphars qui permettra à leur grenouille d'atteindre l'autre côté de l'étang en premier.

Contenu :



NIVEAU 1 | Mise en place du jeu :

- Placez le plateau de jeu avec le petit étang face visible au centre de votre zone de jeu.
- Sélectionnez un ensemble de 4 cartes de voyelles dépendantes du r et disposez-les sur le plateau, côté mots visible. Présentez le son que produit la voyelle dépendante du r. Par exemple, vous pouvez dire : « Le groupe *ar* se prononce /ar/ comme dans *car*. »
- Placez le dé coloré à proximité du plateau de jeu. Vous n'aurez pas besoin de l'autre dé pour le Niveau 1.
- Chaque joueur choisit une grenouille et la place sur la position de départ de la même couleur que sa grenouille.
- Chaque joueur prend l'ensemble de nénuphars correspondant à sa grenouille et le place devant lui.



Comment jouer :

Le joueur qui porte les chaussettes les plus colorées joue en premier.

- Lancez le dé coloré.
- Choisissez un mot sur la carte des voyelles dépendantes du r qui correspond à la couleur sur la face supérieure du dé.
- Lisez le mot à haute voix et placez l'un de vos nénuphars dessus.
 - Vous pouvez choisir n'importe quel mot de la carte correspondant au dé ; les nénuphars ne doivent pas nécessairement être placés l'un à côté de l'autre.
 - Vous devez prononcer le mot à haute voix pour placer l'un de vos nénuphars sur le plateau.



Si vous tombez sur une étoile, vous pouvez placer un nénuphar n'importe où sur le plateau, même sur le nénuphar d'un adversaire.

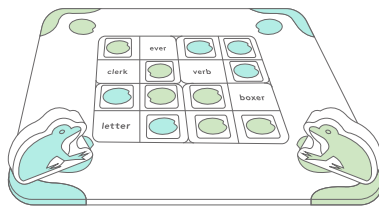
Si vous tombez sur une couleur qui n'est plus disponible sur le plateau, vous passez votre tour.

Si le mot que vous avez choisi termine votre chemin, fait sauter votre grenouille de l'autre côté de l'étang. Tout en faisant sauter votre grenouille, soulevez chaque nénuphar le long du chemin et relisez les mots à voix haute.

Si le mot que vous avez choisi ne termine PAS votre chemin, passez le dé au joueur suivant.

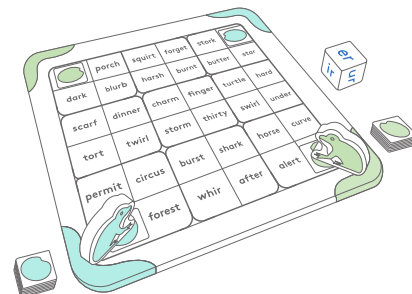
Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réussi à construire un chemin à travers l'étang et à relier les nénuphars de sa grenouille d'un coin à l'autre de l'étang.



NIVEAU 2 | Mise en place du jeu :

- Placez le plateau de jeu avec le grand étang face visible au centre de votre zone de jeu.
- Placez les 9 cartes de voyelles dépendantes du r de Niveau 2 sur le plateau.
- Placez le dé de lettres à proximité du plateau de jeu. Vous n'aurez pas besoin de l'autre dé pour le Niveau 2.
- Chaque joueur choisit une grenouille et la place sur la position de départ de la même couleur que sa grenouille.
- Chaque joueur prend l'ensemble de nénuphars correspondant à sa grenouille. Placez-en un dans chaque coin de la même couleur et placez les autres à proximité.



Comment jouer :

Le joueur qui porte les chaussettes les plus colorées joue en premier.

- Lancez le dé de lettres.
- Choisissez un mot contenant la voyelle dépendante du r indiquée par le dé.
- Lisez le mot à haute voix et placez l'un de vos nénuphars dessus.
 - Vous pouvez choisir n'importe quel mot de la carte correspondant au dé ; les nénuphars ne doivent pas nécessairement être placés l'un à côté de l'autre.
 - Vous devez prononcer le mot à haute voix pour placer l'un de vos nénuphars sur le plateau.



Si vous tombez sur une étoile, vous pouvez placer un nénuphar n'importe où sur le plateau, même sur le nénuphar d'un adversaire.

Si vous tombez sur une voyelle dépendante du r qui n'est plus disponible sur le plateau, vous passez votre tour.

Si le mot que vous avez choisi termine votre chemin, fait sauter votre grenouille de l'autre côté de l'étang. Tout en faisant sauter votre grenouille, soulevez chaque nénuphar le long du chemin et relisez les mots à voix haute.

Si le mot que vous avez choisi ne termine PAS votre chemin, passez le dé au joueur suivant.

Si vous oubliez de prononcer votre mot à haute voix avant de passer le dé à l'autre joueur, celui-ci peut crier « Grenouille dans l'étang ! », vous redonner le dé et le nénuphar que vous avez placé sur l'étang. Vous devez alors relancer le dé et recommencer votre tour.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réussi à construire un chemin à travers l'étang et à relier les nénuphars de sa grenouille d'un coin à l'autre de l'étang.



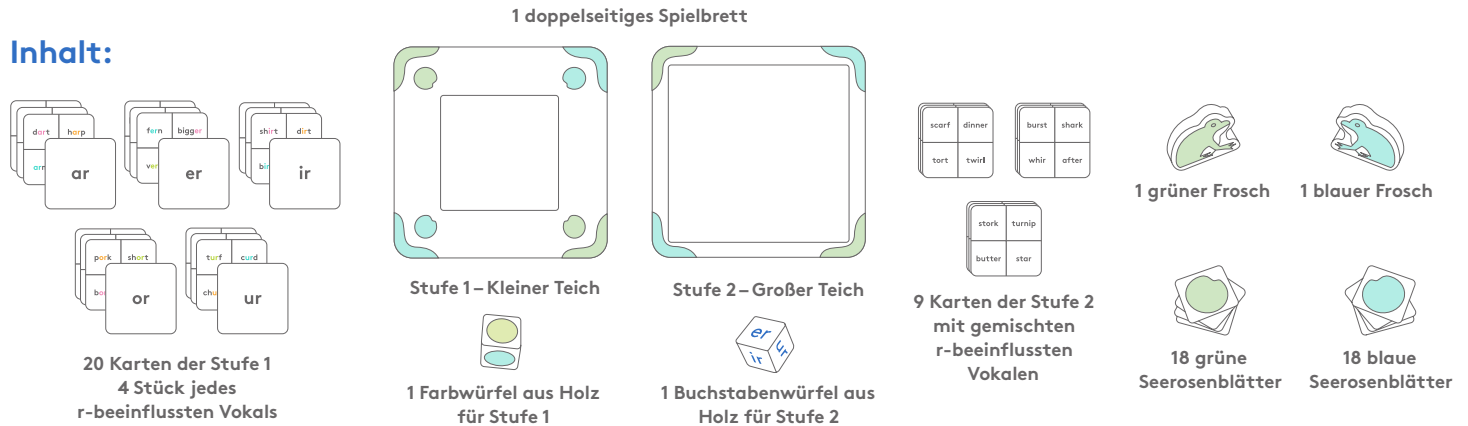
Astuces :

- Commencez par le côté Niveau 1 du plateau de jeu. Utilisez un seul ensemble de cartes de voyelles dépendantes du r, par exemple toutes les cartes *ar* ou toutes les cartes *ir*. Ne les mélangez pas pour l'instant. Une fois que votre enfant s'est entraîné avec chacune des voyelles dépendantes du r, vous pouvez commencer à les mélanger. Ensuite, vous pouvez commencer à jouer au Niveau 2.
- Essayez de trouver le chemin le plus direct pour atteindre l'autre côté du plateau de jeu. Les nénuphars peuvent être reliés horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- Vous pouvez essayer de bloquer votre adversaire en plaçant l'un de vos nénuphars sur son chemin.

Ziel des Spiels:

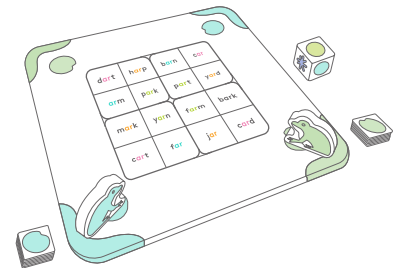
Das Kind lernt zu verstehen, wie sich Vokallaute ändern, wenn der Buchstaben *r* folgt. Hierbei wetteifern die Spieler darum, einen Seerosenpfad zu bauen, damit der eigene Frosch als erstes die andere Seite des Teiches erreicht.

Inhalt:



STUFE 1 | Spielvorbereitung:

- Legen Sie das Spielbrett mit dem aufgedeckten kleinen Teich in die Spielmitte.
- Wählen Sie einen Satz mit 4 Karten mit jeweils nur einem r-beeinflussten Vokale aus und legen Sie die Karten mit aufgedecktem Wort auf dem Spielbrett aus. Stellen Sie den Laut des r-beeinflussten Vokals vor. Sie könnten zum Beispiel sagen: „Das Buchstabenpaar *ar* klingt wie /ar/ – wie in *car*“.
- Legen Sie den Farbwürfel in die Nähe des Spielbrettes. Der andere Würfel wird auf Stufe 1 nicht benötigt.
- Jeder Spieler wählt einen Frosch und stellt ihn auf die Startposition, die der Farbe seines Frosches entspricht.
- Jeder Spieler nimmt sich das zu seinem Frosch passende Set Seerosenblätter und legt es vor sich ab.



So wird gespielt:

Der Spieler, der die buntesten Socken trägt, beginnt.

- Würfle mit dem Farbwürfel.
- Wähle am Spielbrett ein Wort mit dem r-beeinflussten Vokal, das der gewürfelten Farbe entspricht.
- Lies das Wort laut vor und lege eines deiner Seerosenblätter darauf.
 - Du darfst ein beliebiges Wort an Spielbrett wählen, das zum Würfel passt; die Seerosenblätter müssen nicht aneinandergereiht abgelegt werden.
 - Du musst dein Wort laut aussprechen, damit du eines deiner Seerosenblätter auf dem Spielbrett ablegen darfst.



Wenn du einen Stern würfelst, darfst du ein Seerosenblatt an beliebiger Stelle auf dem Spielbrett auslegen, auch auf dem Seerosenblatt eines Gegners.

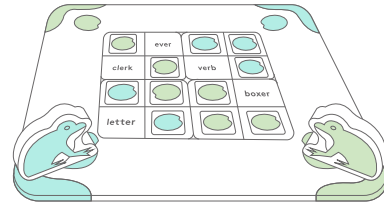
Wenn du eine Farbe würfelst, die auf dem Spielbrett nicht mehr frei ist, musst du diese Runde aussetzen.

Wenn dein gewähltes Wort deinen Weg fertigstellt, darfst du dein Frosch über den Teich hüpfen. Beim Hüpfen hebst du jedes Seerosenblatt auf dem Weg an und liest die Wörter laut vor.

Wenn das von dir gewählte Wort deinen Weg noch NICHT fertigstellt, gibst du den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

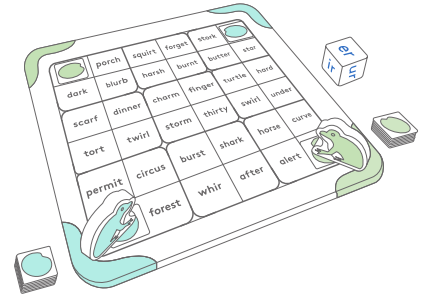
Spielende:

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, einen Weg über den Teich zu bauen, der die Seerosenblätter seines Frosches von einem Ende des Teiches mit dem anderen verbindet.



STUFE 2 | Spielvorbereitung:

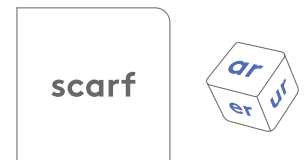
- Legen Sie das Spielbrett mit dem aufgedeckten großen Teich in die Spielmitte.
- Legen Sie die 9 r-beeinflussten Vokalkarten der Stufe 2 auf dem Spielbrett aus.
- Legen Sie den Buchstabenwürfel in die Nähe des Spielbrettes. Der andere Würfel wird auf Stufe 2 nicht benötigt.
- Jeder Spieler wählt einen Frosch und stellt ihn auf die Startposition, die der Farbe seines Frosches entspricht.
- Jeder Spieler nimmt sich das zu seinem Frosch passende Set Seerosenblätter. In jede Ecke wird ein Blatt in der passenden Farbe gelegt. Die übrigen bleiben griffbereit.



So wird gespielt:

Der Spieler, der die buntesten Socken trägt, beginnt.

- Würfle mit dem Buchstabenwürfel.
- Wähle ein Wort mit dem r-beeinflussten Vokal, den du gewürfelt hast.
- Lies das Wort laut vor und lege eines deiner Seerosenblätter darauf.
 - Du darfst ein beliebiges Wort an Spielbrett wählen, das zum Würfel passt; die Seerosenblätter müssen nicht aneinandergereiht abgelegt werden.
 - Du musst dein Wort laut aussprechen, damit du eines deiner Seerosenblätter auf dem Spielbrett ablegen darfst.



Wenn du einen Stern würfelst, darfst du ein Seerosenblatt an beliebiger Stelle auf dem Spielbrett auslegen, auch auf dem Seerosenblatt eines Gegners.

Wenn du einen r-beeinflussten Vokal würfelst, der auf dem Spielbrett nicht mehr frei ist, musst du diese Runde aussetzen.

Wenn dein gewähltes Wort deinen Weg fertigstellt, darfst du dein Frosch über den Teich hüpfen. Beim Hüpfen hebst du jedes Seerosenblatt auf dem Weg an und liest die Wörter laut vor.

Wenn das von dir gewählte Wort deinen Weg noch NICHT fertigstellt, gibst du den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Wenn du vergisst, dein Wort laut vorzulesen, bevor du den Würfel an den nächsten Spieler weitergibst, darf der nächste Spieler „Frosch im Teich!“ rufen und dir den Würfel und das Seerosenblatt reichen, das du gerade am Teich abgelegt hast. Nun musst du erneut würfeln und deinen Zug wiederholen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, einen Weg über den Teich zu bauen, der die Seerosenblätter seines Frosches von einem Ende des Teiches mit dem anderen verbindet.



Spieltipps:

- Beginnen Sie mit der Seite des Spielbretts, die für Stufe 1 vorgesehen ist. Verwenden Sie jeweils nur einen einzigen Kartensatz mit r-beeinflussten Vokalen, z. B. alle *ar*-Karten oder alle *ir*-Karten. Mischen Sie diese jetzt noch nicht. Sobald Ihr Kind die einzelnen r-beeinflussten Vokale geübt hat, können Sie die Karten auch allmählich mischen. Dies erfolgt auf Stufe 2 des Spiels.
- Das Ziel lautet, über den direktesten Weg auf die andere Seite des Spielbrettes zu gelangen. Der Seerosenblätter-Weg führt horizontal, vertikal und diagonal.
- Man kann versuchen, seinen Gegner zu blockieren, indem man ihm eines seiner eigenen Seerosenblätter in den Weg legt.

Kickersprongspel met klinkers gevolgd door een r



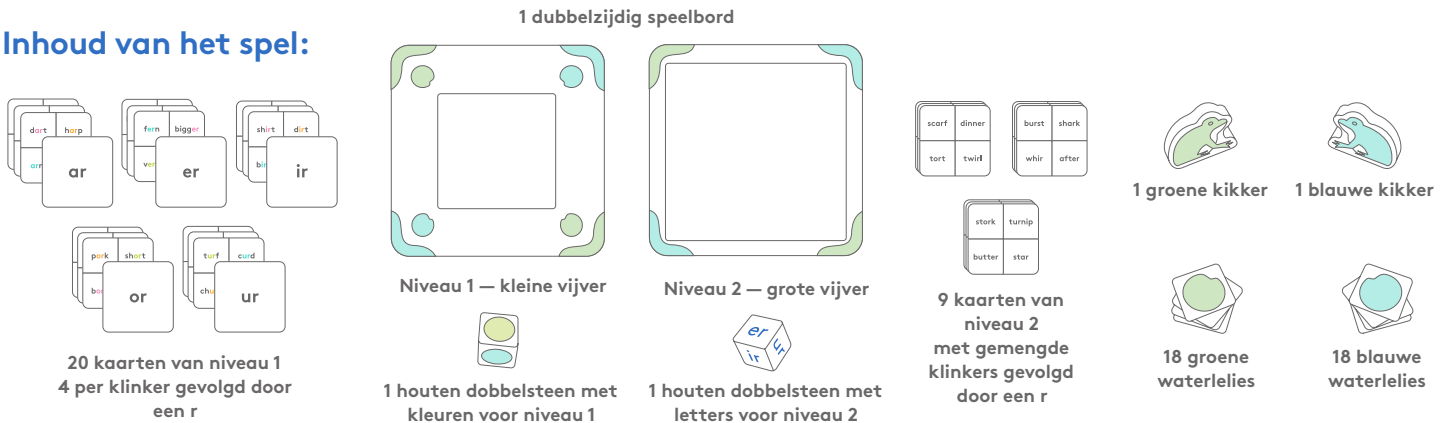
Aantal spelers: 2

Vaardigheid: Regels voor klinkers

Doel van het spel:

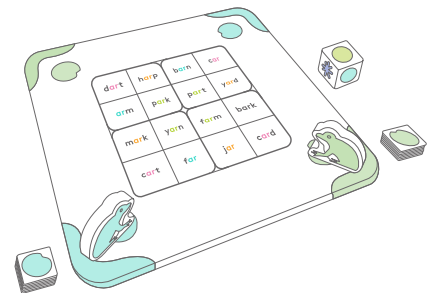
Terwijl de spelers leren dat klinkers anders worden uitgesproken wanneer ze gevolgd worden door de letter *r*, moeten ze een pad van waterlelies proberen te vormen om als eerste met hun kikker de overkant van de vijver te bereiken.

Inhoud van het spel:



NIVEAU 1 | Voorbereiding van het spel:

- Leg het bord met de kleine vijver naar boven tussen de spelers in.
- Kies een set van 4 kaarten met een klinker gevolgd door een r en leg de kaarten met het woord naar boven op het bord. Laat je kindje horen hoe de klinker gevolgd door de r klinkt. Je kunt bijvoorbeeld zeggen: "Deze combinatie met *ar* klinkt als /ar/ zoals in *car*."
- Leg de dobbelsteen met kleuren naast het bord. De andere dobbelsteen heb je niet nodig voor niveau 1.
- Elke speler kiest een kikker en zet die op het startvakje met dezelfde kleur als zijn kikker.
- Vervolgens moet elke speler ook de verzameling waterlelies in dezelfde kleur als zijn kikker nemen en voor zich neerleggen.



Verloop van het spel:

De speler met de kleurrijkste sokken mag beginnen.

- Gooi de dobbelsteen met kleuren.
- Kies op het bord een woord met een klinker die overeenkomt met de kleur die je met de dobbelsteen hebt gegooid.
- Lees het woord hardop en leg er een waterlelie op.
 - Je mag om het even welk woord op het bord kiezen dat overeenkomt met de gegooide kleur op de dobbelsteen; de waterlelies moeten niet naast elkaar worden gelegd.
 - Je moet je woord hardop zeggen voordat je een waterlelie op het bord mag leggen.



Je gooit een ster: je mag overal op het bord een waterlelie leggen, ook op een waterlelie van de andere speler.

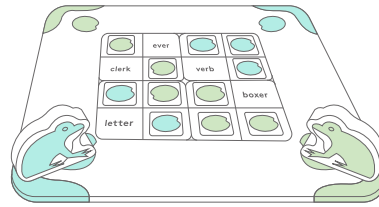
Je gooit een kleur die niet meer vrij is op het bord: sla je beurt over.

Je kiest een woord en je pad is klaar: spring met je kikker over de vijver. Neem tijdens het springen elke waterlelie op je pad weg en lees het woord eronder nog eens hardop.

Je kiest een woord maar je pad is nog NIET klaar: geef de dobbelsteen aan de volgende speler.

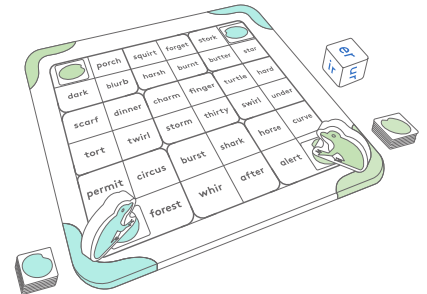
Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra een speler een pad over de vijver heeft aangelegd en diens waterlelies dus aaneensluitend van de ene hoek van de vijver naar de andere hoek lopen.



NIVEAU 2 | Voorbereiding van het spel:

- Leg het bord met de grote vijver naar boven tussen de spelers in.
- Leg de 9 kaarten van niveau 2 met klinkers gevolgd door een r op het bord.
- Leg de dobbelsteen met letters naast het bord. De andere dobbelsteen heb je niet nodig voor niveau 2.
- Elke speler kiest een kikker en zet die op het startvakje met dezelfde kleur als zijn kikker.
- Vervolgens moet elke speler ook de verzameling waterlelies in dezelfde kleur als zijn kikker nemen. Leg in elke hoek een waterlelie met dezelfde kleur en maak met de rest een stapel naast het bord.



Verloop van het spel:

De speler met de kleurrijkste sokken mag beginnen.

- Gooi met de dobbelsteen met letters.
- Kies een woord met de klinker die je hebt gegooid.
- Lees het woord hardop en leg er een waterlelie op.
 - Je mag om het even welk woord op het bord kiezen dat overeenkomt met de gegooide kleur op de dobbelsteen; de waterlelies moeten niet naast elkaar worden gelegd.
 - Je moet je woord hardop zeggen voordat je een waterlelie op het bord mag leggen.



Je gooit een ster: je mag overal op het bord een waterlelie leggen, ook op een waterlelie van de andere speler.

Je gooit een klinker die niet meer vrij is op het bord: sla je beurt over.

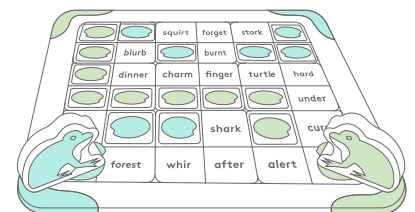
Je kiest een woord en je pad is klaar: spring met je kikker over de vijver. Neem tijdens het springen elke waterlelie op je pad weg en lees het woord eronder nog eens hardop.

Je kiest een woord maar je pad is nog NIET klaar: geef de dobbelsteen aan de volgende speler.

Als je de dobbelsteen aan de volgende speler hebt gegeven voordat je je woord hardop hebt gelezen, dan mag de andere speler "Kikker in de vijver!" roepen en de dobbelsteen en de door jou gelegde waterlelie teruggeven aan jou. Je moet opnieuw gooien en je beurt overdoen.

Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra een speler een pad over de vijver heeft aangelegd en diens waterlelies dus aaneensluitend van de ene hoek van de vijver naar de andere hoek lopen.



Tips voor een geslaagd spel:

- Begin met niveau 1 van het speelbord. Gebruik één set klinkerkaarten, bijvoorbeeld alle kaarten met *ar* of *ir*, maar meng de kaarten nog niet. Als je kind eenmaal heeft geoefend met elke klinker die door de r wordt bepaald, kun je ze door elkaar gebruiken. Daarna kun je doorgaan naar niveau 2.
- Probeer de kortste weg naar de overkant van het bord te vinden. De waterlelies mogen horizontaal, verticaal of diagonaal met elkaar verbonden worden.
- Je kunt proberen om je tegenstander vast te zetten door een waterlelie van jou op zijn pad te leggen.

Salto de la rana con vocales controladas por la R



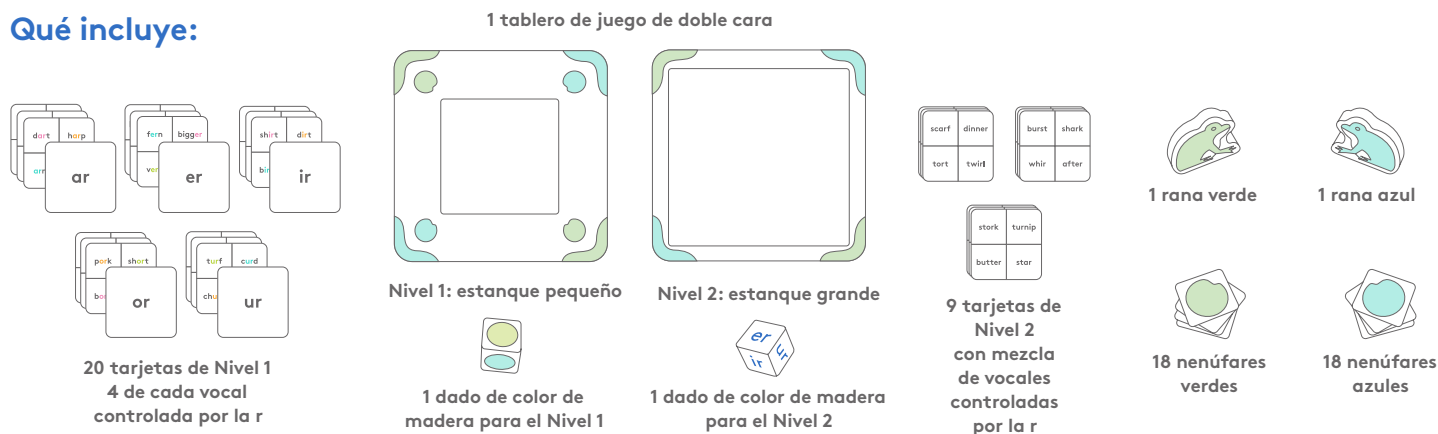
Número de jugadores: 2

Habilidad: Reglas de las vocales

Objetivo del juego:

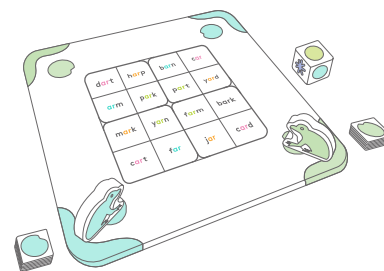
Aprende cómo cambian los sonidos vocálicos cuando van seguidos de la letra *r* mientras los jugadores compiten por construir un camino de nenúfares para que su rana llegue la primera al otro lado del estanque.

Qué incluye:



NIVEL 1 | Preparación del juego:

- Coloca el tablero de juego con el estanque pequeño boca arriba en el centro de la zona de juego.
- Selecciona un conjunto de 4 tarjetas de vocales controladas por la *r* y colócalas boca arriba en el tablero. Presenta el sonido que produce la vocal controlada por la *r*. Por ejemplo, puedes decir: «Este grupo de vocales *ar* se lee /ar/ como en *car*».
- Coloca el dado de color cerca del tablero de juego. No necesitarás el otro dado para el Nivel 1.
- Cada jugador elige una rana y la coloca en la posición de salida que sea del mismo color que su rana.
- Cada jugador coge los nenúfares que corresponden a su rana y los coloca delante.



Cómo jugar:

Empieza el jugador que lleve los calcetines más coloridos.

- Tira el dado de color.
- Elige una palabra del tablero con la vocal controlada por la *r* que coincida con el color de la parte superior del dado.
- Lee la palabra en voz alta y coloca uno de tus nenúfares encima.
 - Puedes elegir cualquier palabra del tablero que coincida con el dado; los nenúfares no tienen por qué estar uno al lado del otro.
 - Debes decir tu palabra en voz alta para colocar uno de tus nenúfares en el tablero.



Si sacas una **estrella** puedes colocar un nenúfar en cualquier lugar del tablero, incluso encima del nenúfar de un adversario.

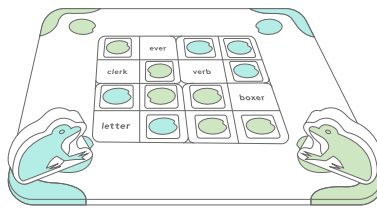
Si sacas un color que ya no está disponible en el tablero pierdes tu turno.

Si la palabra seleccionada **completa tu camino**, salta con tu rana al otro lado del estanque. Mientras saltas, levanta cada nenúfar del camino y vuelve a leer las palabras en voz alta.

Si la palabra seleccionada **NO completa tu camino**, pasa el dado al siguiente jugador.

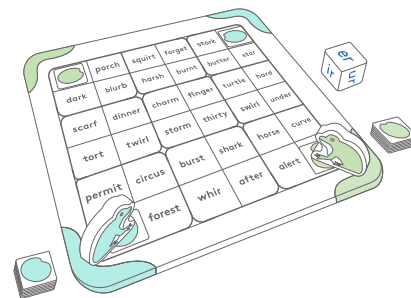
Cómo ganar:

El juego termina cuando un jugador ha conseguido construir un camino a través del estanque, conectando los nenúfares de su rana desde una esquina del estanque a la otra.



NIVEL 2 | Preparación del juego:

- Coloca el tablero de juego con el estanque grande hacia arriba en el centro de la zona de juego.
- Coloca las 9 tarjetas de vocales controladas por la r del Nivel 2 en el tablero.
- Coloca el dado de color cerca del tablero de juego. No necesitarás el otro dado para el Nivel 2.
- Cada jugador elige una rana y la coloca en la posición de salida que sea del mismo color que su rana.
- Cada jugador coge los nenúfares que se corresponden con su rana. Pon uno en cada esquina del color correspondiente y coloca el resto cerca.



Cómo jugar:

Empieza el jugador que lleve los calcetines más coloridos.

- Tira el dado de letras.
- Elige una palabra con la vocal controlada por la r que te haya salido.
- Lee la palabra en voz alta y coloca uno de tus nenúfares encima.
 - Puedes elegir cualquier palabra del tablero que coincida con el dado; los nenúfares no tienen por qué estar uno al lado del otro.
 - Debes decir tu palabra en voz alta para colocar uno de tus nenúfares en el tablero.



Si sacas una estrella puedes colocar un nenúfar en cualquier lugar del tablero, incluso encima del nenúfar de un adversario.

Si sacas una vocal controlada por la r que ya no está disponible en el tablero, pierdes tu turno.

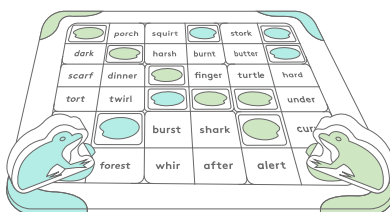
Si la palabra seleccionada completa tu camino, salta con tu rana al otro lado del estanque. Mientras saltas, levanta cada nenúfar del camino y vuelve a leer las palabras en voz alta.

Si la palabra seleccionada NO completa tu camino, pasa el dado al siguiente jugador.

Si olvidas leer tu palabra en voz alta antes de pasar el dado al otro jugador, el otro jugador puede gritar «¡Rana en el estanque!» y devolverte el dado y el nenúfar que colocaste en el estanque. Debes volver a tirar y repetir tu turno.

Cómo ganar:

El juego termina cuando un jugador ha conseguido construir un camino a través del estanque, conectando los nenúfares de su rana desde una esquina del estanque a la otra.



Trucos para ganar:

- Empieza por el lado del Nivel 1 del tablero de juego. Utiliza un único conjunto de tarjetas de vocales controladas por la r, como todas las tarjetas con *ar* o todas las tarjetas con *ir*; no las mezcles todavía. Cuando tu hijo haya practicado con cada vocal controlada por la r, puede empezar a mezclarlas. A continuación, puedes empezar a jugar en el Nivel 2.
- Intenta encontrar el camino más directo hacia el otro lado del tablero. Los nenúfares se pueden conectar en horizontal, vertical o diagonal.
- Puedes intentar bloquear a tu oponente colocando uno de tus nenúfares en su camino.

Salto do sapo de vogais com R



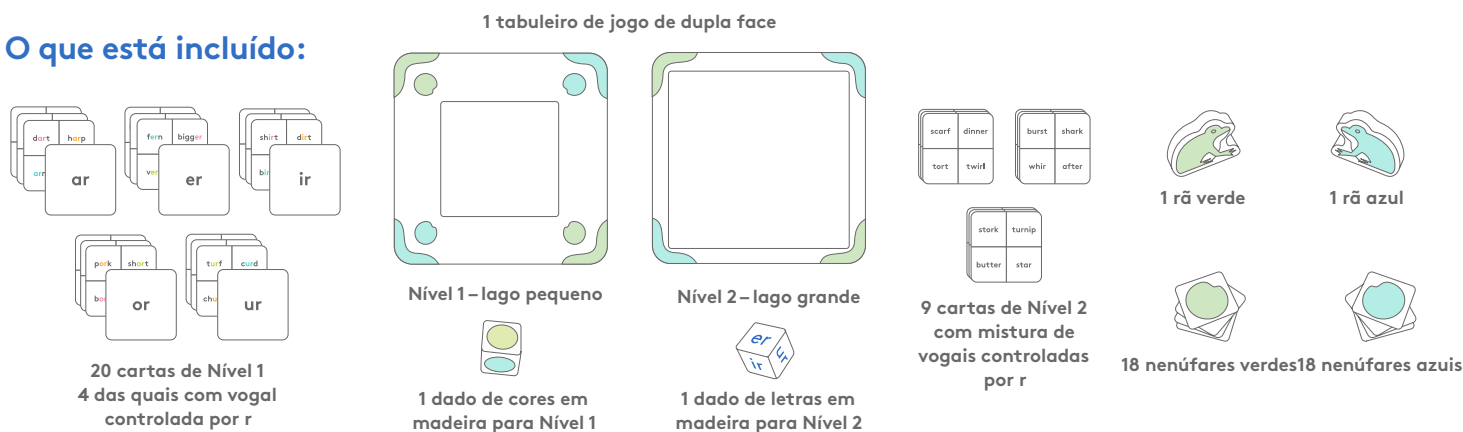
Número de jogadores: 2

Aptidões: Regras das vogais

Objetivo do jogo:

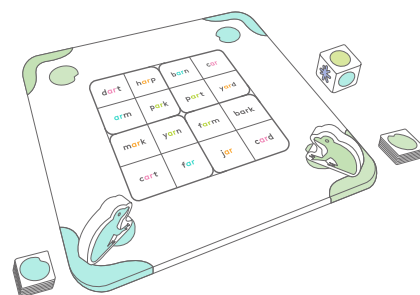
Aprender como os sons das vogais mudam quando seguidos da letra *r* enquanto os jogadores competem para construir um caminho de nenúfares para que a rã deles chegue primeiro ao outro lado do lago.

O que está incluído:



NÍVEL 1 | Preparação do jogo:

- Colocar o tabuleiro de jogo com o lago pequeno virado para cima no centro da área de jogo.
- Selecionar um conjunto de 4 cartas de vogais simples controladas por r e dispor as cartas no tabuleiro com a palavra virada para cima. Apresentar o som da vogal controlada por r. Por exemplo, pode dizer: “Esta equipa *ar* lê-se /ar/ como em *car*”
- Colocar o dado de cores junto do tabuleiro de jogo. O outro dado não é necessário para o Nível 1.
- Cada jogador seleciona uma rã e coloca-a na posição inicial que tem a mesma cor da rã.



Como jogar:

O jogador com as meias mais coloridas é o primeiro.

- Lança o dado de cores.
- Escolhe uma palavra no tabuleiro com a vogal controlada por r que corresponde à cor no dado.
- Lê a palavra em voz alta e coloca um dos nenúfares em cima dela.
 - Podes escolher qualquer palavra do tabuleiro que corresponda ao dado; os nenúfares não têm de ser colocados uns ao lado dos outros.
 - Tens de dizer a tua palavra em voz alta para colocares um dos teus nenúfares no tabuleiro.



Se sair uma estrela podes jogar um nenúfar em qualquer parte do tabuleiro, incluindo em cima do nenúfar de um adversário.

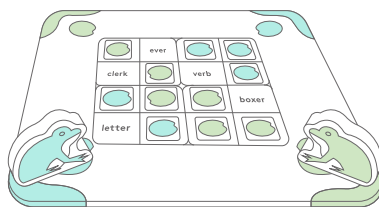
Se sair uma cor que já não está disponível no tabuleiro, passa a tua vez.

Se a palavra selecionada completar o teu caminho, salta com a tua rã para o outro lado do lago. Enquanto saltas, levanta cada nenúfar ao longo do caminho e relê as palavras em voz alta.

Se a palavra selecionada NÃO completar o teu caminho, passa o dado ao jogador seguinte.

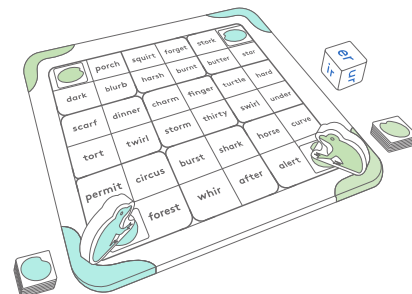
Vencer o jogo:

O jogo termina quando um jogador tiver criado com sucesso um caminho através do lago, ligando os nenúfares da sua rã de um canto ao outro do lago.



NÍVEL 2 | Preparação do jogo:

- Colocar o tabuleiro de jogo com o lago grande virado para cima no centro da área de jogo.
- Dispor as 9 cartas de vogais controladas por r de Nível 2 no tabuleiro.
- Colocar o dado de letras junto do tabuleiro de jogo. O outro dado não é necessário para o Nível 2.
- Cada jogador seleciona uma rã e coloca-a na posição inicial que tem a mesma cor da rã.
- Cada jogador pega no conjunto de nenúfares que corresponde à sua rã. Coloca um nenúfar em cada canto da cor correspondente e deixa os restantes por perto.



Como jogar:

O jogador com as meias mais coloridas é o primeiro.

- Lança o dado de letras.
- Escolhe uma palavra com a vogal controlada por r que saiu.
- Lê a palavra em voz alta e coloca um dos nenúfares em cima dela.
 - Podes escolher qualquer palavra do tabuleiro que corresponda ao dado; os nenúfares não têm de ser colocados uns ao lado dos outros.
 - Tens de dizer a tua palavra em voz alta para colocares um dos teus nenúfares no tabuleiro.



Se sair uma estrela podes jogar um nenúfar em qualquer parte do tabuleiro, incluindo em cima do nenúfar de um adversário.

Se sair uma vogal controlada por r que já não está disponível no tabuleiro, passa a tua vez.

Se a palavra selecionada completar o teu caminho, salta com a tua rã para o outro lado do lago. Enquanto saltas, levanta cada nenúfar ao longo do caminho e relê as palavras em voz alta.

Se a palavra selecionada NÃO completar o teu caminho, passa o dado ao jogador seguinte.

Se te esqueceres de ler a tua palavra em voz alta antes de passar o dado, o outro jogador pode dizer "Frog in the pond!" e devolver-te o dado e o nenúfar que colocaste no lago. Deves lançar novamente e repetir a tua vez.

Vencer o jogo:

O jogo termina quando um jogador tiver criado com sucesso um caminho através do lago, ligando os nenúfares da sua rã de um canto ao outro do lago.



Dicas para o sucesso:

- Começar pelo lado do Nível 1 do tabuleiro de jogo. Utilizar um único conjunto de cartas com vogais controladas por r, como todas as cartas *ar* ou todas as cartas *ir* – não as misturar nesta fase. Quando o seu filho tiver praticado cada vogal controlada por r, pode começar a misturá-las. Depois, pode começar a jogar o Nível 2.
- Tentar encontrar o caminho mais direto para o outro lado do tabuleiro. As almofadas de nenúfar podem ligar-se na horizontal, na vertical ou na diagonal.
- Pode-se tentar bloquear o adversário colocando um dos nenúfares no caminho dele.

Salto della rana vocale R



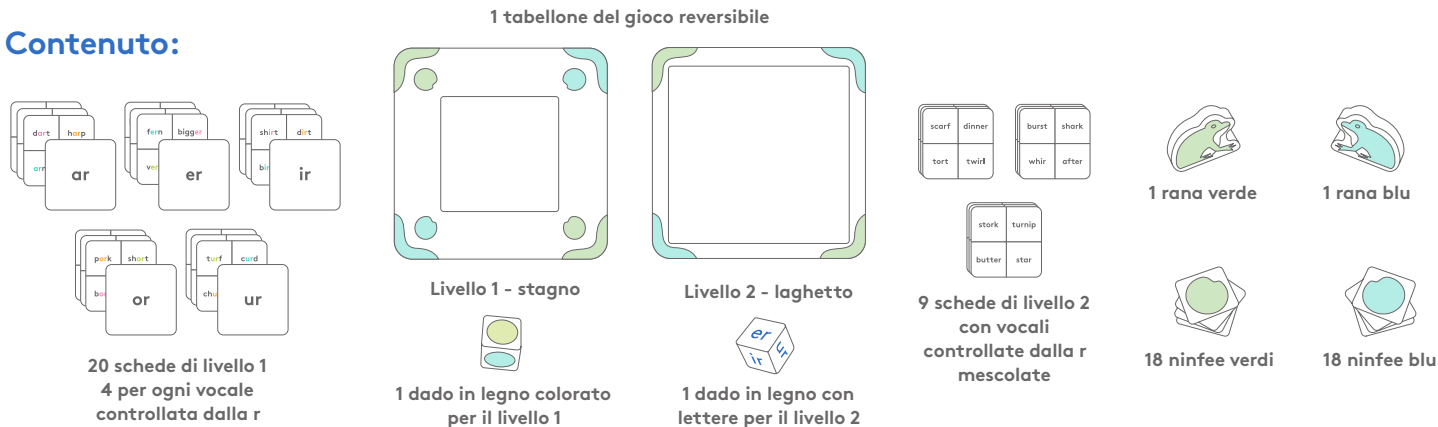
Numero di giocatori: 2

Abilità: Regole sulle vocali

Scopo del gioco:

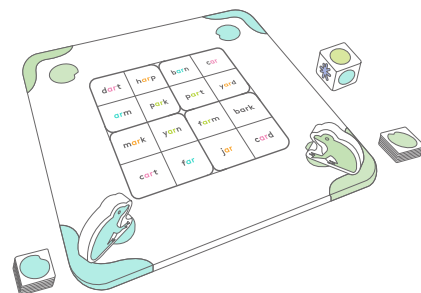
Imparare come cambiano i suoni delle vocali quando sono seguite dalla lettera *r*, mentre i giocatori competono per costruire un percorso di ninfee in modo che la loro rana raggiunga per prima l'altra sponda dello stagno.

Contenuto:



LIVELLO 1 | Svolgimento:

- Posizionare il tabellone del gioco con il lato dello stagno rivolto verso l'alto al centro dell'area di gioco.
- Selezionare una serie di 4 schede singole con vocali controllate dalla *r* e disporle sul tabellone con il lato della parola rivolto verso l'alto. Introdurre il suono della vocale controllata dalla *r*. Ad esempio, si potrebbe dire: "Questa squadra dice *ar* come in *car*"
- Posizionare il dado colorato vicino al tabellone del gioco. L'altro dado non è necessario per il Livello 1.
- Ogni giocatore sceglie una rana e la posiziona sulla posizione di partenza in corrispondenza dello stesso colore della propria rana.
- Ogni giocatore prende il set di ninfee corrispondente alla propria rana e lo posiziona davanti a sé.



Come si gioca:

Il giocatore che indossa i calzini più colorati inizia per primo.

- Lanciare il dado colorato.
- Scegliere una parola sul tabellone con la vocale controllata dalla *r* che corrisponde al colore in cima al dado.
- Leggere la parola ad alta voce e posizionare sopra una delle proprie ninfee.
 - Si può scegliere qualsiasi parola sul tabellone che corrisponde al dado; le ninfee non devono essere necessariamente posizionate una accanto all'altra.
 - Pronunciare la propria parola ad alta voce per posizionare una delle proprie ninfee sul tabellone.



Se tirando esce una stellasi può giocare una ninfea in qualsiasi punto del tabellone, anche sopra la ninfea di un avversario.

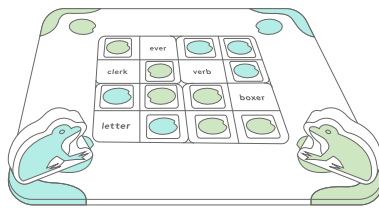
Se tirando esce un colore che non è più disponibile sul tabellone, saltare il proprio turno.

Se la parola selezionata completa il percorso, saltare con la rana attraverso lo stagno. Mentre si salta, sollevare ogni ninfea lungo il percorso e rileggere le parole ad alta voce.

Se la parola selezionata NON completa il percorso, passare il dado al giocatore successivo.

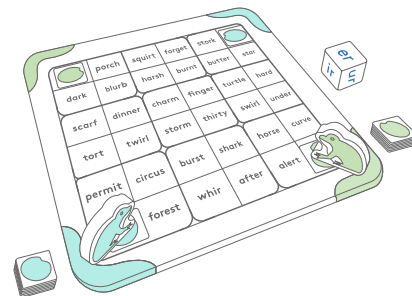
Vittoria:

Il gioco termina quando un giocatore è riuscito a costruire un percorso attraverso lo stagno, unendo le ninfee della sua rana da un angolo all'altro dello stagno.



LIVELLO 2 | Svolgimento:

- Posizionare il tabellone con il lato del laghetto rivolto in alto al centro dell'area di gioco.
- Disporre sul tabellone le 9 schede con le vocali controllate dalla r di livello 2.
- Posizionare il dado con le lettere vicino al tabellone del gioco. L'altro dado non è necessario per il Livello 2.
- Ogni giocatore sceglie una rana e la posiziona sulla posizione di partenza in corrispondenza dello stesso colore della propria rana.
- Ogni giocatore prende il set di ninfee corrispondente alla propria rana. Metterne una in ogni angolo del colore corrispondente e posizionare le altre nelle vicinanze.



Come si gioca:

Il giocatore che indossa i calzini più colorati inizia per primo.

- Lanciare il dado con le lettere.
- Scegliere una parola con la vocale controllata dalla r che esce.
- Leggere la parola ad alta voce e posizionare sopra una delle proprie ninfee.
 - Si può scegliere qualsiasi parola sul tabellone che corrisponde al dado; le ninfee non devono essere necessariamente posizionate una accanto all'altra.
 - Pronunciare la propria parola ad alta voce per posizionare una delle proprie ninfee sul tabellone.



Se tirando esce una stellasi può giocare una ninfea in qualsiasi punto del tabellone, anche sopra la ninfea di un avversario.

Se tirando esce una vocale controllata da r che non è più disponibile sul tabellone, saltare il proprio turno.

Se la parola selezionata completa il percorso, saltare con la rana attraverso lo stagno. Mentre si salta, sollevare ogni ninfea lungo il percorso e rileggere le parole ad alta voce.

Se la parola selezionata NON completa il percorso, passare il dado al giocatore successivo.

Se il giocatore dimentica di leggere ad alta voce la propria parola prima di passare il dado all'altro giocatore, l'altro giocatore può gridare "Rana nello stagno!" e restituire il dado e la ninfea che il giocatore aveva posizionato sullo stagno. Il giocatore deve tirare di nuovo e ripetere il proprio turno.

Vittoria:

Il gioco termina quando un giocatore è riuscito a costruire un percorso attraverso lo stagno, unendo le ninfee della sua rana da un angolo all'altro dello stagno.



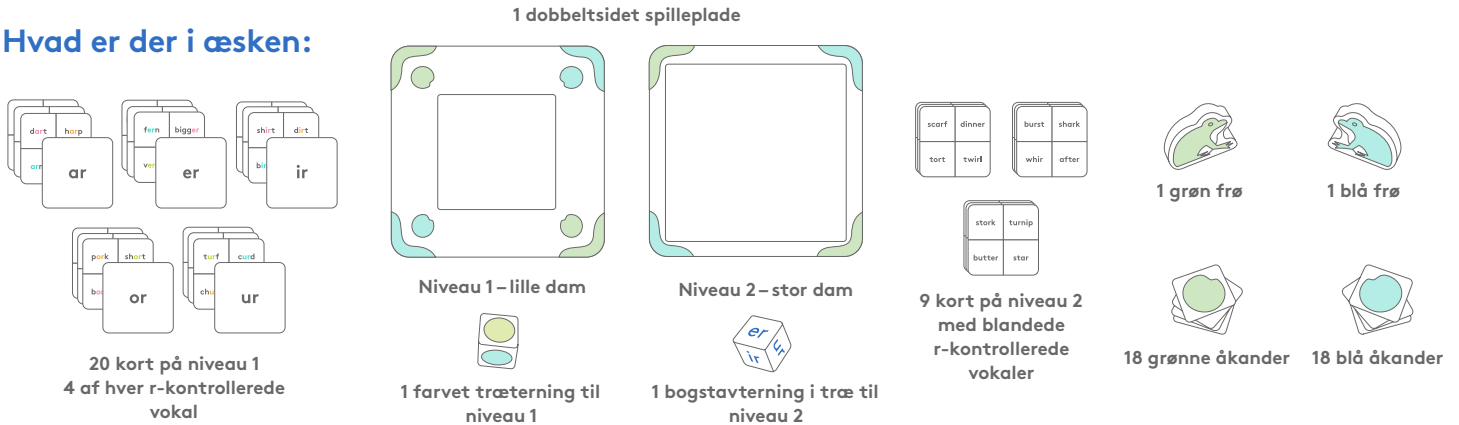
Suggerimenti per vincere:

- Iniziare dal lato del Livello 1 del tabellone del gioco. Utilizzare un'unica serie di schede per le vocali controllate dalla r, per esempio tutte le schede *ar* o tutte le schede *ir* evitando in questa fase di mischiarle. Una volta che il bambino ha acquisito pratica con ogni vocale controllata dalla r, si potrà iniziare a mescolarle. Quindi, iniziare a giocare al livello 2.
- Cercare di trovare il percorso più diretto per raggiungere l'altro lato del tabellone. Le ninfee possono essere unite orizzontalmente, verticalmente o in diagonale.
- Si può cercare di bloccare l'avversario posizionando una delle proprie ninfee sul suo percorso.

Spillets formål:

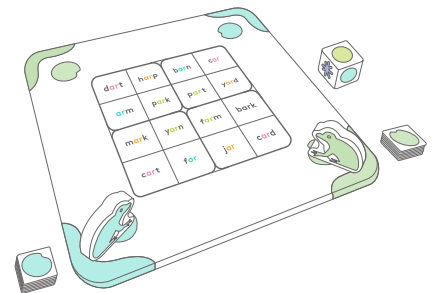
Lær, hvordan vokallyde ændrer sig, når de efterfølges af bogstavet *r*, mens spillerne konkurrerer om at bygge en sti af åkander, så deres frø når først frem til den anden side af dammen.

Hvad er der i æsken:



NIVEAU 1 | Spilopsætning:

- Placer spillepladen med den lille dam opad i midten af dit spilleområde.
- Vælg et sæt med fire enkelte r-kontrollerede vokalkort, og læg kortene med ordsiden opad på spillepladen. Introducer den lyd, som den r-kontrollerede vokal laver. Du kan for eksempel sige: "Denne gruppe *ar* siger /ar/ som i *car*."
- Placer farveterningen i nærheden af spillepladen. Du skal ikke bruge den anden terning til niveau 1.
- Hver spiller vælger en frø og placerer den på den startposition, der har samme farve som spillerens frø.
- Hver spiller tager det sæt åkander, der passer til deres frø, og lægger det foran sig.



Sådan spiller du spillet:

Den spiller, der har de mest farverige sokker på, starter.

- Kast farveterningen.
- Vælg et ord på spillepladen med den r-kontrollerede vokal, der matcher farven øverst på terningen.
- Læs ordet højt, og læg en af dine åkander oven på det.
 - Du kan vælge et hvilket som helst ord på spillepladen, der passer til terningen. Åkander behøver ikke at være placeret ved siden af hinanden.
 - Du skal sige dit ord højt for at placere en af dine åkander på spillepladen.



Hvis du slår en stjerne, må du spille en åkande hvor som helst på spillepladen, også oven på en modstanders åkande.

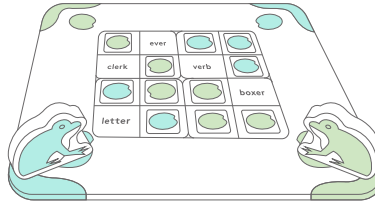
Hvis du kaster en farve, der ikke længere er tilgængelig på spillepladen, skal du springe din tur over.

Hvis dit valgte ord afslutter din sti, skal du hoppe din frø over dammen. Når du hopper, skal du løfte hver åkande langs stien og læse ordene højt igen.

Hvis dit valgte ord IKKE afslutter din sti, skal du give terningen videre til næste spiller.

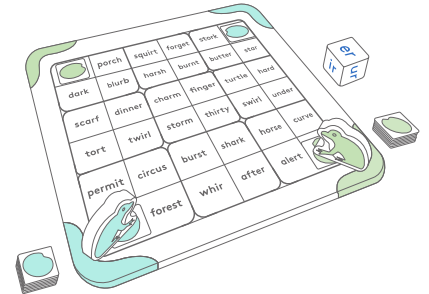
Sådan vinder du spillet:

Spillet slutter, når det er lykkedes en spiller at bygge en sti over dammen, der forbinder frøens åkander fra det ene hjørne af dammen til det andet.



NIVEAU 2 | Spilopsætning:

- Placer spillepladen med den store dam opad i midten af dit spilleområde.
- Placer de ni r-kontrollerede vokalkort til niveau 2 på spillepladen.
- Placer bogstavterningen i nærheden af spillepladen. Du skal ikke bruge den anden terning til niveau 2.
- Hver spiller vælger en frø og placerer den på den startposition, der har samme farve som spillerens frø.
- Hver spiller tager det sæt åkander, der passer til spillerens frø. Læg et i hvert hjørne i den tilsvarende farve, og placer resten i nærheden.



Sådan spiller du spillet:

Den spiller, der har de mest farverige sokker på, starter.

- Kast bogstavterningen.
- Vælg et ord med den r-kontrollerede vokal, du slog.
- Læs ordet højt, og læg en af dine åkander oven på det.
 - Du kan vælge et hvilket som helst ord på spillepladen, der passer til terningen. Åkander behøver ikke at være placeret ved siden af hinanden.
 - Du skal sige dit ord højt for at placere en af dine åkander på spillepladen.



Hvis du slår en stjerne, må du spille en åkande hvor som helst på spillepladen, også oven på en modstanders åkande.

Hvis du slår en r-kontrolleret vokal, som ikke længere er tilgængelig på spillepladen, skal du springe din tur over.

Hvis dit valgte ord afslutter din sti, skal du hoppe din frø over dammen. Når du hopper, skal du løfte hver åkande langs stien og læse ordene højt igen.

Hvis dit valgte ord IKKE afslutter din sti, skal du give terningen videre til næste spiller.

Hvis du glemmer at læse dit ord højt, før du giver terningen videre til næste spiller, kan næste spiller råbe "Frø i dammen!" og give dig terningen og den åkande, du lagde i dammen, tilbage. Du skal derefter kaste igen og gentage din tur.

Sådan vinder du spillet:

Spillet slutter, når det er lykkedes en spiller at bygge en sti over dammen, der forbinder frøens åkander fra det ene hjørne af dammen til det andet.



Tip til spillesucces:

- Start med niveau 1-siden af spillepladen. Brug et enkelt sæt r-kontrollerede vokalkort, f.eks. alle *ar-kortene* eller alle *ir-kortene* – lad være med at blande dem endnu. Når dit barn har øvet sig på hver enkelt r-kontrollerede vokal, kan du begynde at blande dem. Derefter kan du begynde at spille på niveau 2.
- Prøv at finde den mest direkte vej til den anden side af spillepladen. Åkanderne kan forbindes horisontalt, vertikalt eller diagonalt.
- Du kan forsøge at blokere din modstander ved at placere en af dine åkander på deres sti.

Το βατραχάκι στα φωνήεντα με R



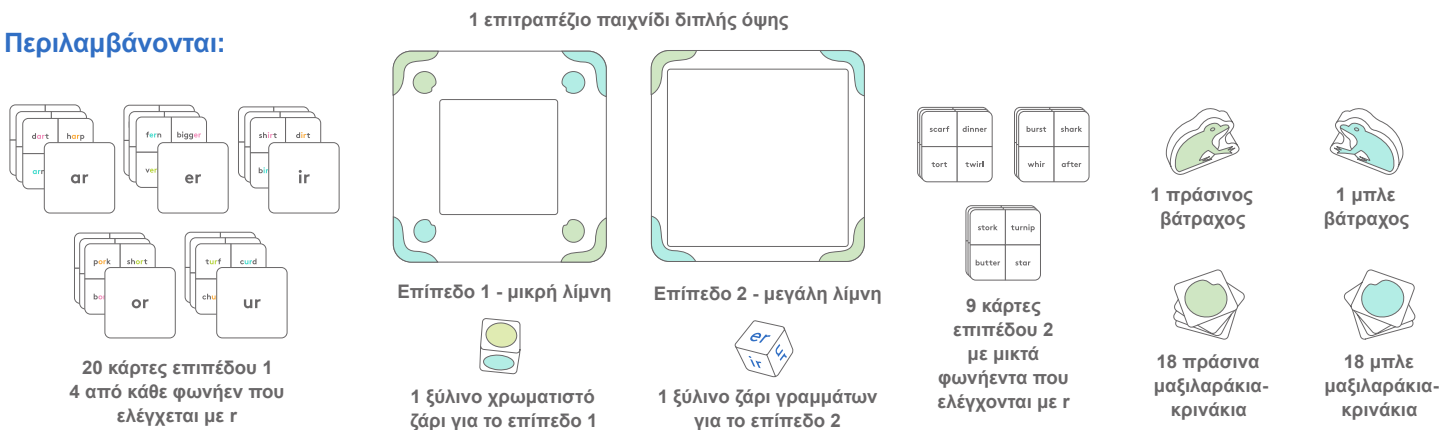
Αριθμός παικτών: 2

Δεξιότητα: Κανόνες φωνηέντων

Στόχος του παιχνιδιού:

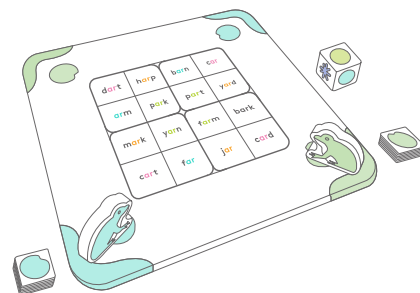
Μάθετε πώς αλλάζουν οι ήχοι φωνηέντων όταν ακολουθούνται από το γράμμα *r*, καθώς οι παίκτες ανταγωνίζονται για να φτιάξουν ένα μονοπάτι με κρινάκια, ώστε ο βάτραχος τους να φτάσει πρώτος στην άλλη πλευρά της λίμνης.

Περιλαμβάνονται:



ΕΠΙΠΕΔΟ 1 | Στήσιμο παιχνιδιού:

- Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού με τη μικρή λίμνη με την όψη προς τα πάνω στο κέντρο της περιοχής παιχνιδιού σας.
- Επιλέξτε ένα σετ από 4 κάρτες μονών φωνηέντων που ελέγχονται με *r* και τοποθετήστε τις κάρτες με την πλευρά της λέξης προς τα πάνω στο ταμπλό. Παρουσιάστε τον ήχο που κάνει το φωνήεν που ελέγχεται από το *r*. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να πείτε: «Αυτή η ομάδα *ar* λέει /ar/ όπως στο *car*»
- Τοποθετήστε το χρωματιστό ζάρι κοντά στο ταμπλό του παιχνιδιού. Δεν θα χρειαστείτε το άλλο ζάρι για το επίπεδο 1.
- Κάθε παίκτης επιλέγει έναν βάτραχο και τον τοποθετεί στη θέση εκκίνησης που έχει το ίδιο χρώμα με τον δικό του βάτραχο.
- Κάθε παίκτης παίρνει το σετ από μαξιλαράκια-κρινάκια που ταιριάζει με τον βάτραχό του και το τοποθετεί μπροστά του.



Πώς παίζεται:

Ο παίκτης που φοράει τις πιο πολύχρωμες κάλτσες πηγαίνει πρώτος.

- Ρίξτε το χρωματιστό ζάρι.
- Επιλέξτε μια λέξη στον πίνακα με το φωνήεν που ελέγχεται από το *r* και ταιριάζει με το χρώμα στην κορυφή του ζαριού.
- Διαβάστε δυνατά τη λέξη και τοποθετήστε ένα από τα μαξιλαράκια-κρινάκια σας πάνω της.
 - Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε λέξη στο ταμπλό που ταιριάζει με το ζάρι- τα κρινάκια δεν χρειάζεται να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.
 - Πρέπει να πείτε δυνατά τη λέξη σας για να τοποθετήσετε ένα από τα κρινάκια σας στον πίνακα.



Αν ρίξετε ένα αστέρι, μπορείτε να παίξετε ένα κρινάκι οπουδήποτε στο ταμπλό, καθώς επίσης και επάνω στο κρινάκι ενός αντιπάλου.

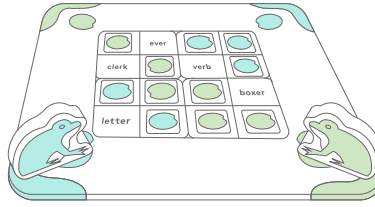
Εάν ρίξετε ένα χρώμα που δεν είναι πλέον διαθέσιμο στο ταμπλό, παραλείπεται η σειρά σας.

Αν η λέξη που επιλέξατε συμπληρώνει τη διαδρομή σας, χοροπηδήστε τον βάτραχό σας στη λίμνη. Καθώς χοροπηδάτε τον βάτραχο, ανασηκώστε κάθε κρινάκι κατά μήκος του μονοπατιού και διαβάστε ξανά τις λέξεις δυνατά.

Αν η λέξη που επιλέξατε ΔΕΝ ολοκληρώνει τη διαδρομή σας, δώστε το ζάρι στον επόμενο παίκτη.

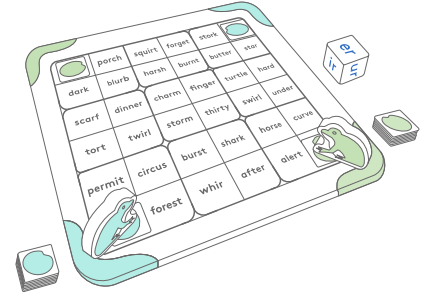
Ποιος κερδίζει:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης έχει φτιάξει με επιτυχία ένα μονοπάτι κατά μήκος της λίμνης, συνδέοντας τα κρινάκια του βατράχου του από τη μία γωνία της λίμνης στην άλλη.



ΕΠΙΠΕΔΟ 2 | Στήσιμο παιχνιδιού:

- Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού με τη μεγάλη λίμνη προς τα πάνω στο κέντρο της περιοχής παιχνιδιού σας.
- Τοποθετήστε τις 9 κάρτες φωνηέντων επιπέδου 2 που ελέγχονται με **r** στον πίνακα.
- Τοποθετήστε το ζάρι γραμμάτων κοντά στο ταμπλό του παιχνιδιού. Δεν θα χρειαστείτε το άλλο ζάρι για το επίπεδο 2.
- Κάθε παίκτης επιλέγει έναν βάτραχο και τον τοποθετεί στη θέση εκκίνησης που έχει το ίδιο χρώμα με τον δικό του βάτραχο.
- Κάθε παίκτης παίρνει το σετ από κρινάκια που ταιριάζει στον βάτραχό του. Βάλτε ένα σε κάθε γωνία του αντίστοιχου χρώματος και τοποθετήστε τα υπόλοιπα σε κοντινή απόσταση.



Πώς παίζεται:

Ο παίκτης που φοράει τις πιο πολύχρωμες κάλτσες πηγαίνει πρώτος.

- Ρίξτε το ζάρι των γραμμάτων.
- Επιλέξτε μια λέξη με το φωνήεν που ελέγχεται από το **r** που ρίξατε.
- Διαβάστε δυνατά τη λέξη και τοποθετήστε ένα από τα μαξιλαράκια-κρινάκια σας πάνω της.
 - Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε λέξη στο ταμπλό που ταιριάζει με το ζάρι- τα κρινάκια δεν χρειάζεται να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.
 - Πρέπει να πείτε δυνατά τη λέξη σας για να τοποθετήσετε ένα από τα κρινάκια σας στον πίνακα.



Αν ρίξετε ένα αστέρι, μπορείτε να παίξετε ένα κρινάκι οπουδήποτε στο ταμπλό, καθώς επίσης και επάνω στο κρινάκι ενός αντιπάλου.

Αν ρίξετε ένα φωνήεν που ελέγχεται από το **r και δεν είναι πλέον διαθέσιμο στο ταμπλό**, παραλείπεται η σειρά σας.

Αν η λέξη που επιλέξατε συμπληρώνει τη διαδρομή σας, χοροπηδήστε τον βάτραχό σας στη λίμνη. Καθώς χοροπηδάτε τον βάτραχο, ανασηκώστε κάθε κρινάκι κατά μήκος του μονοπατιού και διαβάστε ξανά τις λέξεις δυνατά.

Αν η λέξη που επιλέξατε ΔΕΝ ολοκληρώνει τη διαδρομή σας, δώστε το ζάρι στον επόμενο παίκτη.

Αν ξεχάσετε να διαβάσετε δυνατά τη λέξη σας πριν δώσετε το ζάρι στον άλλο παίκτη, ο άλλος παίκτης μπορεί να φωνάξει «Βάτραχος στη λίμνη!» και να σας δώσει πίσω το ζάρι και το κρινάκι που τοποθετήσατε στη λίμνη. Πρέπει να ρίξετε ξανά και να επαναλάβετε τη σειρά σας.

Ποιος κερδίζει:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης έχει φτιάξει με επιτυχία ένα μονοπάτι κατά μήκος της λίμνης, συνδέοντας τα κρινάκια του βατράχου του από τη μία γωνία της λίμνης στην άλλη.



Συμβουλές για την επιτυχία:

- Ξεκινήστε με την πλευρά επιπέδου 1 του ταμπλό. Χρησιμοποιήστε ένα μόνο σετ καρτών με φωνήεντα ελεγχόμενα με **r**, όπως όλες τις κάρτες **ar** ή όλες τις κάρτες **ir** - μην τις ανακατέψετε ακόμα. Μόλις το παιδί σας εξασκηθεί σε κάθε φωνήεν που ελέγχεται από το **r**, μπορείτε να αρχίσετε να τα ανακατεύετε. Στη συνέχεια, μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε το επίπεδο 2.
- Προσπαθήστε να βρείτε την πιο άμεση διαδρομή προς την άλλη πλευρά του ταμπλό. Τα μαξιλαράκια-κρινάκια μπορούν να συνδεθούν οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια.
- Μπορείτε να προσπαθήσετε να μπλοκάρετε τον αντίπαλό σας τοποθετώντας ένα από τα μαξιλαράκια σας στο δρόμο του.

Żabi skok po samogłoskach kontrolowanych przez „r”



Liczba graczy: 2

Umiejętność: Znajomość samogłosek

Cel gry:

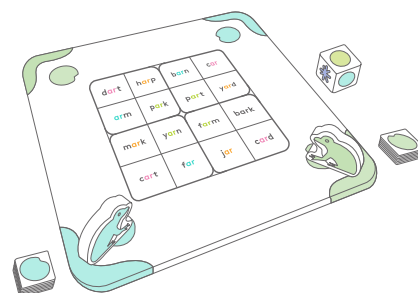
Zrozumienie, jak zmienia się brzmienie samogłosek, gdy następuje po nich litera „r”, podczas rywalizacji o to, który z graczy pierwszy wybuduje z liści lilii wodnej ścieżkę, po której jego żabka przedostanie się na drugi brzeg stawu.

Zawartość zestawu:



POZIOM 1 | Przygotowanie gry:

- Umieścić planszę skierowaną małym stawem do góry na środku miejsca przeznaczonego na grę.
- Wybrać zestaw 4 kart z samogłoskami kontrolowanymi przez „r” i ułożyć je na planszy wyrazami do góry. Zaprezentuj brzmienie samogłoski kontrolowanej przez „r” (np. „ar” wymawia się /ar/, jak w wyrazie „car”).
- Umieścić kostkę z kolorami w pobliżu planszy. Druga kostka nie jest potrzebna do gry na poziomie 1.
- Każdy z graczy wybiera żabkę i ustawia ją na pozycji startowej w takim samym kolorze co wybrana żabka.
- Każdy z graczy bierze liście lilii wodnej, które pasują kolorem do jego żabki, i układa je przed sobą.



Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz, który ma na sobie najbardziej kolorowe skarpetki.

- Wykonaj rzut kostką z kolorami.
- Wybierz słowo na planszy z samogłoską kontrolowaną przez „r”, które pasuje do koloru wylosowanego na kostce.
- Przeczytaj to słowo na głos i umieść na nim jeden z liści lilii wodnej.
 - Możesz wybrać dowolne słowo na planszy, o ile pasuje do koloru na kostce. Liście lilii nie muszą być układane jeden obok drugiego.
 - Zanim położysz liść lilii na planszy, musisz głośno wypowiedzieć wybrane słowo.

Jeśli wyrzucisz gwiazdkę, możesz położyć liść lilii w dowolnym miejscu na planszy, także na liściu drugiego gracza.

Jeśli wyrzucisz kolor, którego nie ma już na planszy, tracisz kolejkę.

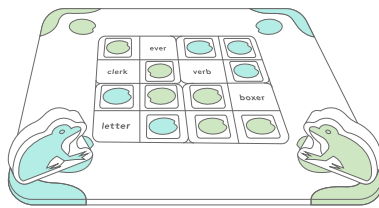
Jeśli po ułożeniu liścia na wybranym słowie ścieżka przez staw jest gotowa, przeskocz żabką przez staw. Pokonując żabką staw, podnoś każdy z liści i czytaj na głos ukryte pod nimi słowa.

Jeśli po ułożeniu liścia na wybranym słowie ścieżka przez staw nie jest jeszcze gotowa, przekaz kostkę drugiemu graczowi.



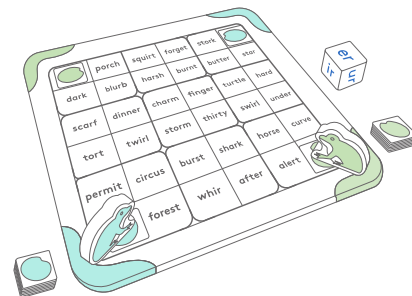
Wygrana:

Gra kończy się, gdy jednemu z graczy uda się zbudować dla swojej żabki ścieżkę na drugi brzeg stawu, od jednego rogu planszy do przeciwnego, łączyąc ze sobą liście lilii wodnej.



POZIOM 2 | Przygotowanie gry:

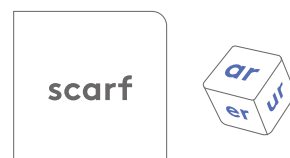
- Umieść planszę skierowaną dużym stawem do góry na środku miejsca przeznaczonego na grę.
- Ułóż na planszy 9 kart z samogłoskami kontrolowanymi przez „r” dla poziomu 2.
- Umieść kostkę z literami w pobliżu planszy. Druga kostka nie jest potrzebna do gry na poziomie 2.
- Każdy z graczy wybiera żabkę i ustawia ją na pozycji startowej w takim samym kolorze co wybrana żabka.
- Każdy z graczy bierze liście lilii wodnej, które pasują kolorem do jego żabki. Połóżcie po jednym liściu w rogu planszy w kolorze odpowiadającym liściom, a resztę odłóżcie w pobliżu.



Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz, który ma na sobie najbardziej kolorowe skarpetki.

- Wykonaj rzut kostką z literami.
- Wybierz z planszy słowo z samogłoską kontrolowaną przez „r” wyrzuconą na kostce.
- Przeczytaj to słowo na głos i umieść na nim jeden z liści lilii wodnej.
 - Możesz wybrać dowolne słowo na planszy, o ile pasuje do koloru na kostce. Liście lilii nie muszą być układane jeden obok drugiego.
 - Zanim położysz liść lilii na planszy, musisz głośno wypowiedzieć wybrane słowo.



Jeśli wyrzucisz gwiazdkę, możesz położyć liść lilii w dowolnym miejscu na planszy, także na liściu drugiego gracza.

Jeśli wyrzucisz samogłoskę kontrolowaną przez „r”, której nie ma już na planszy, tracisz kolejkę.

Jeśli po ułożeniu liścia na wybranym słowie ścieżka przez staw jest gotowa, przeskocz żabką przez staw. Pokonując żabką staw, podnoś każdy z liści i czytaj na głos ukryte pod nimi słowa.

Jeśli po ułożeniu liścia na wybranym słowie ścieżka przez staw nie jest jeszcze gotowa, przekaz kostkę drugiemu graczowi.

Jeśli zapomnisz przeczytać wybrane słowo na głos przed przekazaniem kostki drugiemu graczowi, drugi gracz może zawołać „Żaba w stawie!” i oddać ci kostkę wraz z liściem lilii ułożonym przez Ciebie na stawie. Musisz ponownie wykonać rzut kostką i powtórzyć swoją kolejkę.

Wygrana:

Gra kończy się, gdy jednemu z graczy uda się zbudować dla swojej żabki ścieżkę na drugi brzeg stawu, od jednego rogu planszy do przeciwnego, łączyąc ze sobą liście lilii wodnej.



Wskazówki:

- Zaczynaj od strony planszy dla poziomu 1. Użyj pojedynczego zestawu kart z samogłoskami kontrolowanymi przez „r”, np. wszystkich kart z sylabami „ar” albo „ir”, nie mieszając ich ze sobą. Gdy dziecko przećwiczy już każdą z samogłosek kontrolowanych przez „r”, można zacząć mieszać ze sobą różne karty. Następnie można przejść do gry na poziomie 2.
- Staraj się wyznaczyć jak najprostszą drogę na drugą stronę planszy. Liście lilii wodnej mogą łączyć się ze sobą w poziomie, w pionie lub na ukos.
- Możesz spróbować zablokować ruch przeciwnika, umieszczając na jego drodze jeden ze swoich liści.