

Wortmühle

Word Mill

Le moulin des mots

Ruleta de letras

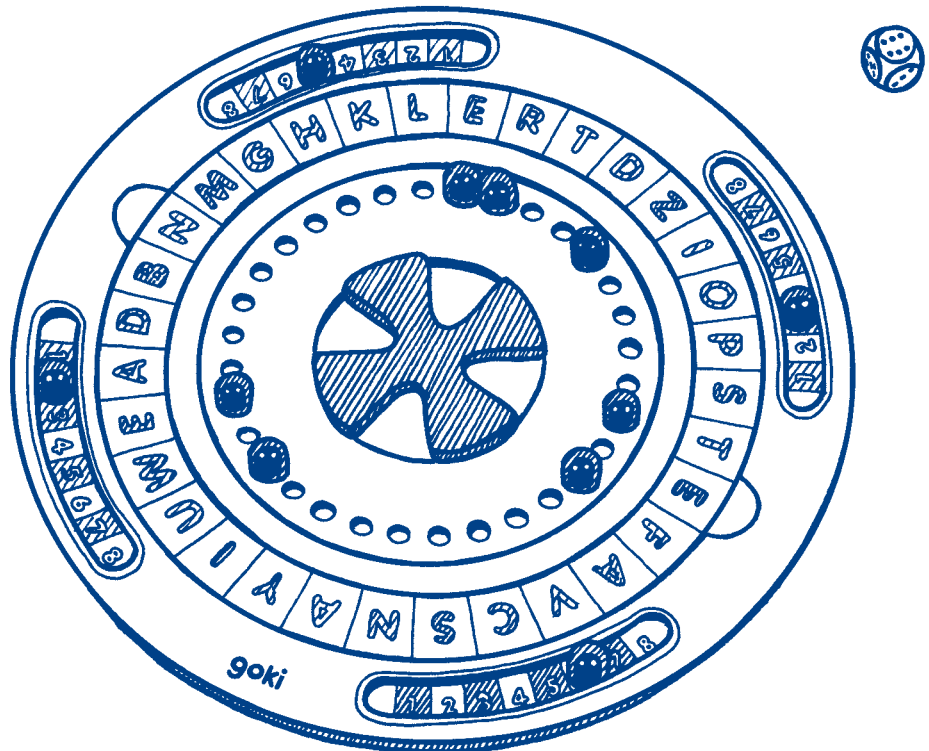
Woordenmolen

Ordmølle

La fabbrica delle parole

Moinho das palavras

Словесная мельница



**goki**

## Word Mill

Word Mill is a letter and number game for 1 – 4 players aged 6 and over.

It consists of a total of four games which can be played individually.

The game includes a game board with a game disc which, depending on the game, can be used on both sides, 15 pegs and one die.

These are the games you can play with the Word Mill:

### Word Mill

#### Aim of the game

The aim of the game is to find as many words as possible using the letters marked. The winner is the player who finds the most valid words.

#### Preparation

The letters must be facing up on the disc. Before the game begins, the four point counters are placed in the neutral box next to the „1“, i.e. in the „zero“ box.

It is a good idea to have your parents' dictionary handy as a „referee“ in cases of doubt.

Seven marking pegs are put into random holes on the rotating disc, preferably at irregular intervals. Each peg then marks a letter.

#### Rules

The youngest player begins. He or she chooses a number field and sits behind it. The other players also choose their colour for the **game** and sit down at the table. The players take it in turns, moving in an anti-clockwise direction.

Now you can start to play!

All the players try to form words with at least three letters from the seven marked letters. If you are the first to find a word, say it out loud, then you can give yourself a point in your number field. In case of doubt, the validity of a word is decided by a dictionary that you have put out ready before starting the game.

Ein Sonderzeichen wie ü wird „ue“ buchstabiert, ein ø „oe“. Bei anderen Sonderzeichen verfährt Ihr ebenso.

After the first point has been scored you can turn the disc again. The search for words begins again.

The first player to score eight points is the winner.

Have fun playing with the tricky Word Mill.

#### Variations

You distribute more than seven marking pegs on the disc – this makes it easier to find words

You agree to find words with at least four letters – this makes the game more difficult.

Adults have an advantage over children – they must always find words with at least four letters.

### Word Express

The second game – „Word Express“ – is about speed!

#### Preparation

The same as for „Word Mill“. In addition, you need the die.

#### Rules

Again, the aim is to form words from the seven marked letters.

The youngest player begins and tries to form a word with at least three letters. When you have found one, you must say it out loud. You receive a point for each word you find.

However, you do not have much time to think. While you are thinking, the next player throws the die. When he or she throws a „6“ your thinking time is up. If you have not found a word by then, you do not receive a point and it is the next player's turn.

The first player to score 8 points is the winner.

### **Variations**

- As with Word Mill, you can change the number of pegs and letters required for a word.
- Each player has the same amount of time to think, e.g. one minute.

## **Word Puzzle**

### **Aim of the game**

As in the other games, the winner is the first player to mark off eight points at the edge of the board.

### **Rules**

At the same time as the other players, you try to form words with at least three letters from the marked letters. However, the words you find are not named immediately, but written down in such a way that the other players cannot read them.

The search ends when a previously agreed time is up or the players agree that the search is over.

Now you uncover your lists, compare the words found and calculate the points as follows:

2 points for each word that only you have found,

1 point for each word that you and some of the other players have found,

0 points for each word that all of the other players have found.

The points are marked at the edge of the board.

The youngest player may then throw the die and turn the disc by the number thrown.

If you are the first player to note eight points at the edge of the board, you have won the game.

## **ARITHMETIC-MASTER**

### **Preparation**

On the reverse side of the letter disc is the number disc. For the Arithmetic-Master the numbers have to be facing up.

### **Aim of the game**

The result of the arithmetic exercises is fixed: by addition and subtraction the arithmetic operation must produce the result „24“. The winner is the player who is the first to find a correct arithmetic operation eight times and has therefore scored eight points.

### **Rules**

Four numbers are marked randomly with the pegs and the disc is turned to a random position. If you are the first to reach the result „24“ by subtraction and addition of the marked numbers, you may give yourself a point.

Example: If the numbers 1, 7, 12 and 30 are marked, the arithmetic formula could be:  $30 - 7 + 1 = 24$ .

Not all of the numbers marked have to be used, but each number may only be used once.

You receive a point if you are the first to describe the correct calculation method. This also applies if the peg marks the number 24 itself.

For the next round, the youngest player may throw the die and turn the disc by the number thrown.

Even if all the players agree that there is no arithmetic operation which leads to the desired result, the disc is turned further by the number thrown.

### **Variations**

If more pegs are used it is easier to find a solutions.

If you can do all four basic arithmetic operations, you can also use division and multiplication.

## **D** Wortmühle

Wortmühle ist ein Buchstaben- und Zahlenspiel für 1 – 4 Spieler ab 6 Jahren. Es besteht aus insgesamt vier Spielen, die eigenständig gespielt werden können. Zum Spiel gehören ein Spielbrett mit Spielring, der, je nach Spiel, von beiden Seiten benutzt werden kann, 15 Spielstifte und ein Würfel.

Diese Spiele kannst Du mit der Wortmühle spielen:

### **Wortmühle**

#### **Ziel des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Worte mit den jeweils gekennzeichneten Buchstaben zu finden. Wer die meisten gültigen Worte findet, gewinnt das Spiel.

#### **Spielvorbereitung**

Auf dem Spielring müssen die Buchstaben nach oben zeigen. Vor Spielbeginn werden die vier Punktezhähler auf das neutrale Feld neben der „1“ gestellt, also auf „Null“.

Es ist hilfreich, wenn Ihr ein Wörterbuch Eurer Eltern als „Schiedsrichter“ für Zweifelsfälle bereit legt.

Sieben Markierungsstifte werden in beliebige Löcher der Drehscheibe gesteckt. Am besten, Du steckst sie in unregelmäßigen Abständen ein. Jeder Stift markiert so einen Buchstaben.

#### **Die Regeln**

Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Er sucht sich sein Zählerfeld aus und setzt sich dahinter.

Die anderen Mitspieler suchen sich ebenfalls ihre Spielfarbe aus und nehmen am Spieltisch Platz.

Gespielt wird abwechselnd im Uhrzeigersinn.

Jetzt kann es losgehen!

Alle Mitspieler versuchen, aus den sieben gekennzeichneten Buchstaben Wörter mit mindestens drei Buchstaben zu bilden. Wenn Du zuerst ein Wort gefunden hast, sagst Du es laut in die Runde und darfst Dir für das gültige Wort einen Punkt auf Deinem Zählerfeld markieren. Über die Gültigkeit eines Wortes entscheidet im Zweifel das Wörterbuch, das Ihr Euch vor Spielbeginn bereit gelegt habt.

Ein Sonderzeichen wie ü wird „ue“ buchstabiert, ein ø „oe“. Bei anderen Sonderzeichen verfährt Ihr ebenso.

Nachdem so der erste Punkt vergeben wurde, darfst Du die Scheibe weiterdrehen. Jetzt geht das Wörtersuchen erneut los.

Wer zuerst acht Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Wir wünschen Euch jetzt viel Freude mit der verflixten Wortmühle.

#### **Spielvarianten**

Ihr verteilt mehr als sieben Markierungsstifte unregelmäßig auf der Drehscheibe – dadurch wird das Finden von Wörtern leichter

Ihr verabredet, Wörter mit mindestens vier Buchstaben zu finden – dadurch wird das Spiel schwieriger.

Erwachsene sind Kindern gegenüber im Vorteil – sie müssen immer Wörter mit mindestens vier Buchstaben finden.

### **Wortexpress**

Im zweiten Spiel „Wortexpress“ geht es um die Geschwindigkeit!

#### **Spielvorbereitung**

Wie bei „Wortmühle“. Zusätzlich braucht Ihr den Würfel.

#### **Die Regeln**

Wieder geht es darum, aus den sieben gekennzeichneten Buchstaben Wörter zu bilden.

Der jüngste Spieler beginnt und versucht ein Wort mit mindestens drei Buchstaben zu bilden. Wenn Du eines gefunden hast, musst Du es laut sagen. Für jedes gefundene Wort erhältst Du einen Punkt.

Deine Bedenkzeit ist aber stark begrenzt. Der nächste Spieler würfelt, während Du nachdenkst. Würfelt er eine „6“ ist Deine Nachdenkzeit beendet. Wenn Du bis dahin kein Wort gefunden hast, erhältst Du keinen Punkt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen hat, wer als erster 8 Punkte gesammelt hat.

### **Spielvarianten**

- Wie beim Wortmühle Spiel könnt ihr die Anzahl der Stifte und der nötigen Wortbuchstaben verändern. Jedem Spieler steht die gleiche Zeitspanne zur Verfügung, z.B. eine Minute.

## **Wörterpuzzle**

### **Ziel des Spiels**

Wie bei den anderen Spielen, gewinnt der das Spiel, wer als Erster acht Punkte am Spielfeldrand markieren konnte.

### **Die Regeln**

Du versuchst gleichzeitig mit Deinen Mitspielern aus den markierten Buchstaben Worte mit mindestens drei Buchstaben zu bilden. Die gefundenen Worte werden aber nicht direkt genannt, sondern verdeckt aufgeschrieben, dass kein Mitspieler Deine gefundenen Worte mitlesen kann.

Die Suche endet jeweils, wenn eine vorher abgemachte Zeit erreicht ist oder die Spieler gemeinsam festlegen, dass die Suche beendet ist.

Jetzt legt Ihr Eure Listen offen und vergleicht die gefundenen Worte und berechnet die Punkte wie folgt:

2 Punkte zählt jedes Wort, dass Du ganz allein gefunden hast,

1 Punkte zählt jedes Wort, dass Du mit anderen Mitspielern gemeinsam hast,

Keinen Punkt gibt es schließlich für jedes Wort, dass alle anderen Mitspieler auch gefunden haben.

Die Punkte werden am Spielfeldrand markiert.

Anschließend darf der jüngste Mitspieler würfeln und den Drehteller um die gewürfelte Augenzahl weiterdrehen.

Du hast das Spiel gewonnen, wenn Du als Erster acht Punkte am Spielfeldrand notieren konntest.

## **RECHENMEISTER**

### **Spielvorbereitung**

Auf der anderen Seite des Buchstabenrings findet sich der Zahlenring. Für den Rechenmeister müssen die Zahlen oben liegen.

### **Ziel des Spiels**

Das Ergebnis der Rechenmeisterübungen steht fest: durch Addition und Subtraktion muss „24“ als Ergebnis der Rechenoperation herauskommen. Gewinner des Spiels ist, wer als Erster achtmal eine richtige Rechenoperation gefunden hat, also acht Punkte erreicht hat.

### **Die Regeln**

Vier Zahlen werden zufällig mit den Stiften markiert und die Drehscheibe auf eine beliebige Position gedreht. Wenn es Dir als Erstem gelingt, durch Subtraktion und Addition der gekennzeichneten Zahlen, das Ergebnis 24 zu erzielen, darfst Du Dir einen Punkt markieren. Beispiel: sind die Zahlen 1, 7, 12 und 30 markiert, kann die Rechenformel heißen:  $30 - 7 + 1 = 24$ .

Es müssen also nicht alle markierten Zahlen verwendet werden, jede Zahl aber nur einmal.

Du erhältst einen Punkt, wenn Du als Erster einen richtigen Rechenweg beschreibst. Das gilt auch, wenn ein Marker direkt die 24 markiert.

Für die nächste Spielrunde darf der jüngste Mitspieler würfeln und die Drehscheibe um die gewürfelte Anzahl Felder weiterdrehen.

Auch wenn alle Spieler sich darauf einigen, dass es keine mögliche Rechenoperation gibt, die zum Ziel führt, wird die Drehscheibe um die gewürfelten Punkte weitergedreht.

### **Spielvarianten**

Wenn mehr Markierungsstifte verwendet werden, ist es leichter einen Lösungsweg zu finden.

Wenn Ihr schon alle vier Grundrechenarten beherrscht, könnt Ihr zusätzlich auch Division und Multiplikation verwenden, also malnehmen und teilen.

## **F** Le moulin des mots

Le moulin des mots est un plateau de jeux de chiffres et de lettres de 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Il est composé de quatre jeux différents, qui se jouent chacun de façon indépendante.

Le jeu se compose d'un plateau fixe avec un disque qui peut se retourner et être utilisé côté lettres ou côté chiffres selon le jeu. Sont présents également 15 pions et un dé.

Tous ces jeux utilisent à la base le moulin des mots comme plateau.

### **Le moulin des mots**

#### **But du jeu**

Le but du jeu est de composer le plus de mots possible à partir des lettres désignées lors de la partie. Celui qui a obtenu le plus de mots corrects est déclaré vainqueur.

#### **Préparation du jeu**

Le disque de jeu doit être posé côté lettres visibles. Pour commencer le jeu quatre pions doivent être respectivement placés sur la case « neutre » à côté du « 1 » des compteurs.

Il est utile pendant la partie d'avoir un dictionnaire de vos parents près de vous. Il servira d'arbitre en cas de doute.

Sept pions sont placés sur les trous du disque tournant. Il est préférable de les positionner à distance régulière. Chaque pion indique alors une lettre.

#### **Les règles**

C'est au plus jeune des joueurs de commencer. Il choisit une couleur et se place devant le compteur correspondant. Les autres joueurs choisissent ensuite leur couleur et prennent place autour du plateau.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. On peut alors commencer !

Tous les joueurs tentent de trouver des mots de minimum trois lettres à partir des lettres désignées par les pions sur le disque.

Lorsque tu as trouvé un mot tu dois le prononcer à voix haute. Pour chaque mot validé tu peux rajouter un point sur ton compteur. Si vous avez un doute sur la validité d'un mot, le dictionnaire pourra trancher entre les joueurs.

Une lettre spéciale comme « ü » s'écrira « ue », le ø s'écrira « oe ». Procéder de même pour d'autres lettres spéciales.

Lorsque le premier point est obtenu, on peut faire tourner le disque pour obtenir une nouvelle série de lettres.

Lorsque tu as obtenu huit points, tu remportes la partie.

Nous espérons que vous prendrez beaucoup de plaisir à jouer au moulin des mots.

#### **Variantes du jeu**

Placez plus de sept pions sur le disque tournant, la découverte des mots s'en trouve ainsi facilité.

Seuls les mots d'au moins quatre lettres font remporter un point aux joueurs, ce qui rend le jeu plus compliqué.

Si les plus jeunes jouent contre les grands, ces derniers doivent découvrir des mots d'au moins quatre lettres pour remporter le point.

### **Mot express**

Le deuxième jeu « Mot express » met en avant la rapidité des joueurs !

#### **Préparation du jeu**

Elle est identique à celle du moulin des mots, mais avec le dé en plus.

#### **Les règles**

Là encore il s'agit de composer des mots à partir des sept lettres indiquées par le disque.

Le plus jeune des joueurs commence et cherche un mot d'au minimum trois lettres.

Lorsque tu en as trouvé un, tu dois le prononcer à voix haute. Pour chaque mot trouvé tu obtiens un point. Ton temps de réflexion est par contre limité. Pendant que tu cherches un mot, le joueur suivant lance le dé.

Dès qu'il obtient un « 6 » tu dois tout arrêter. Si tu n'as pas trouvé de mot, tu ne gagnes pas de point et c'est au tour du joueur suivant.

Le premier joueur qui obtient 8 points est déclaré vainqueur.

### **Variantes du jeu**

Comme avec le moulin des mots, vous pouvez modifier le nombre de pions sur le disque ainsi que le nombre de lettres nécessaire pour former un mot.

Chaque joueur dispose du même temps de réflexion pour trouver ses mots, par exemple une minute.

## **Le puzzle des mots**

### **But du jeu**

Comme pour les autres jeux, le joueur ayant obtenu le premier ses huit points est déclaré vainqueur.

### **Les règles**

Les joueurs participent tous en même temps et tentent de trouver des mots d'au moins trois lettres à partir des lettres indiquées par le disque. Les mots trouvés ne sont pas prononcés à voix haute mais au contraire écrits et bien cachés de façon à ne pas les dévoiler à tes concurrents.

La réflexion s'arrête soit lorsque le temps imparti fixé au début est arrivé à sa fin, soit lorsque les joueurs annoncent qu'ils souhaitent l'arrêter.

Ensuite vous dévoilez vos listes et comparez les mots trouvés. On attribue les points de la façon suivante :

Tu obtiens 2 points pour chaque mot que tu es le seul à avoir trouvé.

Tu obtiens 1 point pour chaque mot trouvé également par d'autres joueurs.

Aucun point n'est attribué pour les mots trouvés par l'ensemble des participants.

Les points sont alors additionnés sur le compteur.

C'est ensuite au plus jeune des joueurs de lancer le dé et de faire tourner le disque en fonction du chiffre obtenu.

Le vainqueur est le joueur ayant obtenu le premier ses huit points sur son compteur.

## **Le maître du calcul**

### **Préparation du jeu**

De l'autre côté du disque des lettres tu trouves le disque des chiffres. C'est avec le côté des chiffres que l'on joue au maître du calcul.

### **But du jeu**

L'objectif du maître du calcul est simple, en utilisant additions et soustractions, il faut obtenir le chiffre „24“ comme résultat à votre opération. Le premier joueur qui réussit huit fois à trouver la bonne opération, obtient huit points et remporte la partie.

Quatre chiffres sont indiqués au hasard par les pions puis l'on fait tourner le disque de façon aléatoire. Si tu es le premier joueur à avoir trouvé l'opération (additions et soustractions) pour obtenir le chiffre « 24 » en utilisant les chiffres désignés par les pions, tu marques un point.

Exemple : si la position des pions indiquent les chiffres 1,7,12 et 30. Tu peux utiliser l'opération :  $30-7+1=24$

Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les chiffres pour ton opération, mais tu ne peux les utiliser qu'une seule fois chacun. Tu obtiens un point si tu es le premier à trouver la bonne opération. Cela est également le cas si un pion indique directement le chiffre 24.

Pour les tours suivants, le plus jeunes des joueurs lance le dé et tourne le disque d'autant de points qu'indiqué par le dé.

Si tous les joueurs estiment qu'il n'y a pas d'opération possible pour obtenir le chiffre « 24 », on lance à nouveau le dé et on fait tourner le disque en fonction du résultat.

### **Variantes du jeu**

Si l'on désigne plus de chiffres avec plus de pions, il devient alors plus facile de trouver une bonne opération.

Si les bases arithmétiques sont bien maîtrisées, on peut rajouter les divisions et les multiplications.

## **E** Ruleta de letras

El molino de letras es un juego de letras y números para 1- 4 jugadores a partir de 6 años. Consta de cuatro juegos que pueden usarse de forma independiente. El juego incluye un tablero de juego con un anillo, que dependiendo del juego se usa de una u otra forma, 15 peones y un dado

Con este juego puedes jugar a:

### **Ruleta de letras y números**

#### **Objetivo del juego**

El objetivo del juego es encontrar el mayor número de palabras que empiecen por la letra marcada en la ruleta. El que más palabras encuentre, gana el juego.

#### **Preparación del juego**

Las letras están sobre el anillo de juego. Antes de empezar los cuatro marcadores deben estar a cero. Es útil tener un diccionario de vuestros padres durante el juego para usarlo como árbitro en los casos dudosos. Los 7 marcadores estarán puestos en cualquier lugar del centro, para que luego cada uno marque una letra.

#### **Las Reglas**

El jugador más joven empieza. Elige su color y se sienta detrás. El resto de jugadores escogen también su color y toman asiento a la mesa para jugar. Se juega siguiendo las agujas del reloj.  
¡Ya podemos empezar! Giramos la ruleta para tener una letra.  
Todos los jugadores intentan con sus siete peones construir una palabra, que al menos debe tener 3 letras. El primero que encuentra una palabra lo dice en alto y se apunta un punto en su marcador. Si hay dudas sobre la validez de una palabra, se busca en el diccionario que hemos preparado antes de jugar. Las letras especiales como ñ se deletrea „ue“, una ö, „oe“. Con las demás letras especiales se hace lo mismo. En cuanto se apunta el primer punto, hay que volver a girar la rueda. Y volvemos a buscar las palabras. El primero que consigue 8 puntos, gana el juego

Os deseamos mucha diversión con esta ruleta tan especial

#### **Variantes de juego**

Usar más de 7 peones para marcar letras, lo que hace que encontrar palabras sea más fácil. Acordar que las palabras, como mínimo, tienen que tener 4 letras, lo que hace el juego más difícil. Para que los adultos no tengan tanta ventaja sobre los niños, ellos tendrán siempre que buscar palabras de al menos 4 letras como mínimo.

### **Palabra express**

¡En este segundo juego prima la velocidad!

#### **Preparación del juego.**

Al igual que en la ruleta de letras necesitamos un dado

#### **Las reglas**

Una vez más se trata de hacer palabras con los siete peones. El jugador más joven comienza y trata de encontrar y marcar una palabra de mínimo tres letras. Si otro jugador ya la ha encontrado tiene que decirlo en voz alta. Cada palabra encontrada equivale a un punto. Sin embargo el tiempo para reflexionar es limitado, si al pasar cierto tiempo acordado el jugador no ha encontrado ninguna palabra, le toca el turno al siguiente jugador para tirar el dado, mientras sigue pensando. Si saca un 6, tu tiempo de reflexión ha terminado. Si hasta ese momento no has encontrado ninguna palabra, no obtienes ningún punto y le toca el turno a otro jugador.

Gana el que haga el primero 8 puntos.



### **Variantes de juego**

Al igual que en la ruleta, se puede cambiar el número de Peones y las letras mínimas requeridas. Todos los jugadores tienen el mismo tiempo disponible, por ejemplo, un minuto.

## **Puzzle de letras**

### **Objetivo del juego**

Como en los otros juegos, gana el que primero consiga 8 puntos en el marcador.

### **Las reglas**

Intentan todos los jugadores juntos simultáneamente formar palabras de al menos tres letras. Sin embargo las palabras encontradas no se dicen en alto, sino se van apuntando de manera que nadie pueda saber que palabras has encontrado.

La búsqueda termina en el tiempo que se haya pactado previamente. Se leen las listas y se comparan las palabras encontradas y calculais los puntos de la siguiente manera:

2 puntos para cada palabra que solo haya encontrado uno

1 punto para cada palabra que se hayan encontrado dos jugadores

Ningún punto para cada palabra que hayan encontrado mas de dos jugadores

Los puntos se tienen que poner en el marcador

el jugador mas joven puede girar el plato para ver que numero sale.

Gana el juego el primero que consiga en su marcador 8 puntos.

## **MAESTRO CONTADOR**

### **Preparación del juego**

Por debajo del anillo de letras se encuentra el de numeros. Para el juego del maestro contador necesitamos que los numeros esten hacia arriba.

### **Objetivo del juego**

El resultado de los ejercicios del maestro contador dice: por adición y sustracción tiene que salir „24“ como resultado de la operación aritmética. El ganador del juego es el que dé con el resultado correcto en ocho operaciones aritméticas, por lo que conseguido ocho puntos.

### **Las reglas**

Se marcan con los peones cuatro números al azar tras haber girado la ruleta. Con esos números tienes que conseguir como resultado “24” sumandolos y restándolos, si lo consigues te puedes apuntar un punto.

Ejemplo: si salen los números 1, 7, 12 y 30 , se puede hacer la siguiente operación matemática:

$$30 - 7 + 1 = 24.$$

No es obligatorio usar todos los numeros que han salido, sin embargo solo se puede usar cada número una vez.

Recibes un punto si eres el primero en describir la operación matemática correcta. Eso vale también si un indicador marca directamente los 24.

En la siguiente ronda puede echar los dados el compañero de equipo más joven y girar la plataforma giratoria el número de veces que ha salido.

Cuando todos los jugadores acuerden que no hay ninguna operación aritmética posible que conduzca al objetivo, se vuelve a girar la ruleta de numeros.

### **Variantes de juego**

Cuantos mas peones señalando numeros se usen, más fácil es encontrar una solución.

Si todos los jugadores dominais los cuatro métodos básicos de cálculo, también se puede usar la multiplicación y la división.

# **Woordenmolen**

Woordenmolen is een letter- en cijferspel voor 1 - 4 spelers vanaf 6 jaar. Het bestaat uit in totaal vier spellen, die zelfstandig kunnen worden gespeeld.

Tot het spel behoren een speelbord met speelring, die naargelang het spel dat wordt gespeeld, aan beide zijden kan worden gebruikt, 15 speelstiften en een dobbelsteen.

Met Woordenmolen kun je volgende spellen spelen:

## **Woordenmolen**

### **Doel van het spel**

Het doel van het spel bestaat erin zo veel mogelijk woorden te vinden met de gemarkeerde letters.

Wie de meeste geldige woorden vindt, wint het spel.

### **Spelvoorbereiding**

Op de speelring moeten de letters naar boven gericht zijn. Voor het spel kan beginnen, worden de vier scoretellers op het neutrale veld naast de '1' gezet, op nul dus.

Het is een goed idee om een woordenboek van jullie ouders klaar te leggen, als 'scheidsrechter' voor twijfelgevallen.

Zeven markeerstiften worden in willekeurige gaten van de draaischijf gestoken. Je kunt ze het beste op onregelmatige afstanden van elkaar steken. Elke stift markeert zo een letter.

### **De regels**

De jongste speler mag beginnen. Hij kiest een scoreveld en neemt erachter plaats. De andere spelers kiezen eveneens hun speelkleur en nemen aan de speeltafelplaats. Er wordt om beurten gespeeld met de klok mee. Nu kan het spel beginnen!

Alle spelers proberen met de zeven gemarkeerde letters woorden van minstens drie letters te vormen. Als je als eerste een woord gevonden hebt, zeg je het luidop in de groep en mag je voor het geldige woord een punt op je scoreveld markeren. Als er twijfel is over de geldigheid van een woord, beslist het woordenboek, dat jullie bij het begin van het spel al hebben klaargelegd.

Nadat zo het eerste punt werd toegekend, mag je aan de schijf draaien. Nu moeten jullie opnieuw woorden zoeken met de nieuwe gemarkeerde letters. Wie als eerste acht punten heeft, is de winnaar.

Wij wensen jullie veel plezier met de verdraaide Woordenmolen.

### **Spelvarianten**

Jullie kunnen ook meer dan zeven markeerstiften onregelmatig op de draaischijf aanbrengen.

Dan wordt het vinden van woorden iets makkelijker.

Jullie kunnen afspreken dat er woorden van minstens vier letters moeten worden gevonden.

Hierdoor wordt het spel wat moeilijker.

Volwassenen zijn bevoordeeld ten opzichte van kinderen. Zij moeten daarom altijd woorden van minstens vier letters vinden.

## **Woordenexpres**

In het spel Woordenexpres gaat het om de snelheid!

### **Spelvoorbereiding**

Net zoals bij Woordenmolen. Maar bij dit spel hebben jullie ook de dobbelsteen nodig.

### **De regels**

Het is opnieuw de bedoeling woorden te vormen met de zeven gemarkeerde letters.

De jongste speler begint en probeert een woord van minstens drie letters te vormen. Als je er een gevonden hebt, moet je het luidop zeggen. Voor elk gevonden woord krijg je een punt.

Maar je denktijd is sterk beperkt! Terwijl jij nadenkt, mag de volgende speler immers met de dobbelsteen gooien. Gooit hij een 6, dan is je denktijd afgelopen. Als je dan nog geen woord gevonden hebt, krijg je geen punt en is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar is wie als eerste 8 punten verzameld heeft.

### **Spelvarianten**

Net zoals bij Woordenmolen kunnen jullie het aantal markeerstiften en het minimale aantal letters voor een geldig woord veranderen.

Jullie kunnen ook beslissen dat elke speler telkens dezelfde denktijd krijgt, bijvoorbeeld één minuut.

## **Woordpuzzel**

### **Doel van het spel**

Net zoals bij de andere spelen, is de winnaar van het spel, wie als eerste acht punten op zijn speelveld kan markeren.

### **De regels**

Tegelijk met je tegenspelers probeer je met de gemarkeerde letters woorden van minstens drie letters te vormen. Je gevonden woorden zeg je nu echter niet direct luidop, maar schrijf je op. Zorg ervoor dat geen van je tegenspelers je woorden kan meelesen.

Na een vooraf afgesproken tijd of wanneer alle spelers dat samen beslissen, stopt het zoeken.

Nu leggen jullie jullie woordenlijstjes open op tafel en worden de gevonden woorden vergeleken.

De punten worden als volgt verdeeld:

2 punten voor elk woord dat je als enige gevonden hebt.

1 punt voor elk woord dat zowel jij als andere spelers gevonden hebben.

Voor een woord dat door alle spelers werd gevonden, worden geen punten gegeven.

De gescoorde punten worden op de speelrand gemarkeerd.

Vervolgens mag de jongste speler met de dobbelsteen gooien en de draaischijf met het gegooide aantal ogen doordraaien.

Je hebt het spel gewonnen, als je als eerste acht punten op je scoreveld kon markeren.

## **REKENKAMPIOEN**

### **Spelvoorbereiding**

Op de andere zijde van de lettering bevindt zich de cijferring. Voor het spel Rekenkampioen moeten de cijfers zich aan de bovenzijde bevinden.

### **Doel van het spel**

Het resultaat van rekenoefeningen staat vast: door de gemarkeerde cijfers op te tellen en af te trekken, moet de uitkomst van de rekensom 24 zijn. De winnaar van het spel is, wie als eerste achtmaal een juiste rekensom gevonden en dus acht punten gescoord heeft.

### **De regels**

Met de stiften worden vier willekeurige cijfers gemarkeerd. Vervolgens wordt de draaischijf in een willekeurige positie gedraaid. Als je er als eerste in slaagt 24 te bereiken door de gemarkeerde cijfers op te tellen en af te trekken, mag je een punt op je scoreveld markeren.

Als bijvoorbeeld de cijfers 1, 7, 12 en 30 gemarkeerd zijn, dan zou  $30 - 7 + 1 = 24$  een juiste rekensom zijn.

Het is dus niet verplicht om alle gemarkeerde cijfers te gebruiken. Maar elk cijfer mag wel slechts eenmaal worden gebruikt.

Je krijgt een punt, als je als eerste een juiste rekensom hebt gevonden. Dat geldt ook, als een stift direct de '24' markeert.

Voor de volgende speelronde mag de jongste speler met de dobbelsteen gooien en de draaischijf met het gegooide aantal ogen doordraaien.

Ook als alle spelers het erover eens zijn dat er geen geldige rekensom met 24 als uitkomst kan worden gevormd, wordt de draaischijf met het gegooide aantal ogen doorgedraaid.

### **Spelvarianten**

Als meer markeerstiften worden gebruikt, is het gemakkelijker een mogelijke oplossing te vinden.

Als jullie de vier hoofdbewerkingen al goed beheersen, kunnen jullie behalve optellen en aftrekken, ook vermenigvuldigen en delen, om 24 als uitkomst te bereiken.

## Ordmølle

Ordmølle er et bogstav- og talspil for 1 – 4 spillere, der kan spilles fra 6 års alderen.

Det består af i alt 4 spil, der kan spilles hver for sig.

Til spillet hører et spillebræt inkl. spillering, der kan benyttes på begge sider afhængigt af spillet, samt 15 stifter og en terning.

Følgende spil kan spilles med ordmøllen:

### Ordmølle

#### Meningen med spillet

Meningen med spillet er at danne så mange ord som muligt ved hjælp af de markerede bogstaver.

Den spiller, der finder frem til de fleste gyldige ord, vinder spillet.

#### Forberedelse af spillet

Bogstaverne skal pege opad på spilleringen. Før spillet starter, stilles de 4 pointtællere i det neutrale felt ud for "1", dvs. på "nul".

Husk at have en ordbog liggende, hvis I skulle komme i tvivl om et bestemt ord.

Syv markeringsstifter stikkes ned i tilfælde huller i drejeskiven. Det bedste er at stikke dem ned i uregelmæssige afstande. På den måde kommer hver stift til at markere et bogstav.

#### Spilleregler

Den yngste spiller starter med at vælge et bestemt tafelt. Herefter vælger de andre spillere ligeledes den farve, de ønsker at spille med, og alle tager plads ved bordet. Der spilles efter tur i urets retning.

Så, nu kan spillet starte!

Alle spillere forsøger at danne ord bestående af mindst tre bogstaver ved hjælp af de syv markerede bogstaver. Når du har fundet et ord, siger du det højt, så de andre kan høre det, og hvis ordet er gyldigt, får du 1 point på tafeltet. Tag ordbogen til hjælp, hvis I skulle være i tvivl om et bestemt ords gyldighed.

Et bogstav som ø staves "oe". Gå frem på lignende måde med de andre særtegn (æ, å).

Når det første point er blevet uddelt, drejer du skiven rundt igen, og så starter I forfra med at danne ord.

Den, der som den første har opnået 8 point, vinder spillet.

Vi ønsker jer rigtig god fornøjelse!

#### Spillevarianter

Fordel mere end syv markeringsstifter uregelmæssigt på drejeskiven – på den måde bliver det nemmere at finde frem til ordene

Aftal indbyrdes, at ordene skal bestå af mindst fire bogstaver – på den måde gøres spillet sværere.

Voksne spillere skal altid danne ord, der består af mindst fire bogstaver.

### Ordekspres

I dette spil handler det om fart og tempo!

#### Forberedelse af spillet

Samme som ved "Ordmølle", men derudover får I brug for terningen.

#### Spilleregler

Også i dette spil gælder det om at danne ord ved hjælp af de syv markerede bogstaver.

Den yngste spiller lægger ud med at forsøge at danne et ord med mindst tre bogstaver. Når du har fundet et ord, siger du det højt, så de andre spillere kan høre det. Hvert ord giver 1 point.

Din betænkningstid er dog meget begrænset. Mens du sidder og tænker over ordet, er det allerede næste spillers tur til at slå terningen. Hvis han slår et 6-tal betyder det, at din betænkningstid er udløbet. Hvis du ikke kan komme i tanker om et ord, får du heller ingen point, og så er det næste spillers tur.

Den spiller, der som den første opnår 8 point, har vundet.

#### Spillevarianter

Ligesom ved "Ordmølle"-spillet kan man variere antallet af stifter og antallet af bogstaver, der skal til for at danne et ord.

Hver spiller får den samme betænkningstid, f.eks. et minut.

## Ordpuslespil

Meningen med spillet

Ligesom ved de andre spil vinder den spiller, der som den første har fået markeret 8 point i talfeltet.

### Spilleregler

Alle spillere forsøger samtidigt at danne ord med mindst tre bogstaver ved hjælp af de markerede bogstaver.

Ordene siges dog ikke højt, men noteres på et stykke papir, så de

andre medspillere ikke kan se dem.

Søgningen efter ord ender, når en på forhånd fastlagt tid udløber eller når spillerne bliver enige om det.

Nu viser I jeres ord frem for de andre og sammenligner dem indbyrdes. Point uddeles

som følger:

Ord, som ingen andre har, giver 2 point,

Ord, som I har til fælles med andre spillere, giver 1 point,

Ord, som alle andre medspillere også har, giver 0 point.

Pointtallet markeres i talfeltet.

Herefter må den yngste spiller kaste terningen og dreje drejeskiven det antal gange,

der svarer til øjnene på terningen.

Den spiller, der som den første opnår 8 point, har vundet.

## REGNEMESTER

### Forberedelse af spillet

På den modsatte side af bogstavringen befinder talringen sig. Den skal vende opad for at kunne spille dette spil.

### Meningen med spillet

Meningen med spillet er, at tallet "24" skal komme ud af en hvilken som helst regneopgave, hvor man lægger til eller trækker fra. Den, der som den første løser 8 regneopgaver rigtigt og dermed opnår 8 point, har vundet.

### Spilleregler

Fire tilfældige tal markeres med stifterne og drejeskiven drejes i en vilkårlig position. Du får et point for hver gang du som den første får regnet dig frem til resultatet 24 ved at lægge de markerede tal til eller trække dem fra. Eksempel: Hvis de markerede tal er 1, 7, 12 og 30, kunne formelen f.eks. lyde:  $30 - 7 + 1 = 24$ . Du behøver altså ikke at benytte alle markerede tal, men hvert tal må kun benyttes én gang.

Du får 1 point, hvis du som den første beskriver en korrekt løsning. Det gælder også, hvis markøren skulle stå direkte ud for 24.

Den næste spillerunde starter altid med at den yngste spiller kaster terningen og drejer skiven det antal felter, der svarer til øjnene på terningen.

Selv hvis alle spillere skulle blive enige om, at der ikke findes en løsning, der fører til målet, skal drejeskiven drejes x antal gange, svarende til øjnene på terningen.

### Spillevarianter

Hvis samtlige markeringsstifter benyttes, bliver det nemmere at finde en løsning.

Hvis I har lært alle fire grundlæggende regnemetoder, kan I også benytte division og multiplikation, dvs. dele og gange tallene.

# I La fabbrica delle parole

La fabbrica delle parole è un gioco di numeri e lettere per 1 - 4 giocatori a partire dai 6 anni che offre la possibilità di giocare 4 diversi giochi.

Sono inclusi:

un tabellone di gioco

un disco utilizzabile da entrambe le parti a seconda del gioco scelto

15 piolini

1 dado

## Gioco 1: La Fabbrica delle parole

### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di trovare il maggior numero possibile di parole con le lettere indicate dal tabellone. Vince il giocatore capace di trovare per primo il numero maggiore di parole valide.

### Preparazione

Posizionate il disco sul piano di gioco con le lettere rivolte verso l'alto. I 4 contatori dei punti devono essere posizionati sulla casella "0". E' molto utile avere a portata di mano un dizionario da poter consultare in caso di necessità. Mettete poi 7 piolini in 7 dei fori disponibili (evitando di metterli uno vicino all'altro).

Ogni piolino contrassegnerà così una lettera.

### Regole

Prima di cominciare, il giocatore più giovane sceglie il colore del proprio segnapunti; anche gli altri giocatori scelgono poi il proprio. Si procede a turno in senso anti-orario.

Tutti i giocatori provano a formare delle parole di senso compiuto di minimo 3 lettere utilizzando le 7 contrassegnate dai piolini precedentemente posizionati.

Il primo giocatore a trovarne una la pronuncia ad alta voce e segna un punto sul proprio segnapunti.

In caso di dubbio, consultate il dizionario!

Assegnato il primo punto girate il disco: la ricerca ricomincia.

Vince il giocatore che per primo totalizzerà 8 punti.

Buon divertimento!

### Varianti

Potete facilitare il gioco distribuendo più di 7 piolini.

Potete rendere il gioco più difficile aumentando il numero minimo di lettere per parola.

Gli adulti sono più facilitati rispetto ai bambini per cui devono sempre trovare parole di minimo 4 lettere.

## Gioco 1: La Fabbrica delle parole versione express

### Scopo del gioco

Questo è un gioco di parole basato sulla velocità.

### Preparazione

La preparazione è la stessa che per il gioco n.1: avete solo bisogno in più del dado.

### Regole

Lo scopo del gioco, anche in questo caso, è di trovare il maggior numero di parole con le 7 lettere a disposizione.

Il giocatore più giovane comincia e cerca di formare una parola di almeno 3 lettere. Una volta trovata la dice ad alta voce e gli viene assegnato un punto...ma non c'è molto tempo per pensare perché mentre il giocatore di turno pensa, il giocatore successivo tira il dado: se appare un 6 il tempo è scaduto! Se non avete trovato la parola nel frattempo non guadagnate il punto ed il turno passa al giocatore successivo.

Vince il giocatore che per primo totalizzerà 8 punti.

### **Varianti**

Come per il gioco n.1 potete cambiare il numero dei piolini per facilitare il gioco o il numero minimo di lettere per parola per renderlo più difficile.

Ogni giocatore ha lo stesso tempo per trovare la parola, per esempio 1 minuto.

## **Gioco 3: Puzzle di parole**

### **Scopo del gioco**

Come per i due giochi precedenti, lo scopo di questo gioco è quello di totalizzare per primi gli 8 punti.

### **Regole**

I giocatori stabiliscono la durata di ogni turno prima di cominciare la partita dopodiché tutti i giocatori contemporaneamente cercano di formare parole di almeno 3 lettere utilizzando quelle indicate dai piolini ma, invece di pronunciare la parola trovata ad alta voce, ognuno la scrive su un foglietto senza farla vedere agli altri giocatori.

Scaduto il tempo, i giocatori scoprono i propri foglietti, confrontano le parole ed assegnano i punti nel seguente modo:

2 punti se la parola è stata trovata da 1 solo giocatore.

1 punto se la parola è stata trovata da più di un giocatore .

0 punti se la parola è stata trovata da tutti i giocatori.

I punti vengono poi segnati sul tabellone.

Alla fine di ogni turno, il giocatore più giovane lancia il dado e gira il disco tante volte quante indicate dal dado.

Vince il giocatore che per primo totalizzerà 8 punti.

## **Maestri di aritmetica**

### **Preparazione**

Posizionate il disco sul piano di gioco con i numeri rivolti verso l'alto.

### **Scopo del gioco**

Il risultato delle operazioni è fisso: addizionando o sottraendo, il risultato deve sempre essere 24. Vince il giocatore che per primo esegue per 8 volte i calcoli correttamente totalizzando quindi per primo gli 8 punti indicati dal segnare punti.

### **Regole**

Posizionate in modo casuale 4 piolini e girate il disco. Il primo che riesce ad ottenere, con addizioni e/o sottrazioni, il risultato di 24 vince il turno e si assegna un punto. Esempio: se i 4 numeri contrassegnati dai piolini sono 1,7,12 e 30, un'operazione possibile è:  $30-7+1=24$ .

Non dovete per forza utilizzare tutti e 4 i numeri ma uno stesso numero può essere usato una sola volta.

Il punto viene assegnato ad ogni turno al primo dei giocatori che raggiunge correttamente il risultato di 24 o al primo giocatore che vede apparire sul tabellone il numero 24 contrassegnato da un piolino.

Dal turno successivo, il giocatore più giovane lancia il dado e gira il disco quante volte quante ne indica il dado.

Solo se tutti i giocatori concordano sul fatto che nessuna operazione può dare il risultato di 24 si può girare nuovamente il disco.

### **Varianti**

Potete facilitare il gioco aggiungendo piolini (e quindi numeri utilizzabili per i calcoli) o renderlo più difficile utilizzando anche moltiplicazioni e divisioni.

## **P** Moinho das palavras

O moinho das palavras é um jogo de letras e números para 1 a 4 jogadores com idade superior a 6 anos. É composto, na totalidade, por quatro jogos, que podem ser jogados separadamente. O jogo é composto por um tabuleiro de jogo com aro, o qual pode ser utilizado de ambos os lados (em função do jogo), 15 pinos e um dado.

Podes jogar estes jogos com o moinho das palavras:

### **Moinho das palavras**

#### **Objectivo do jogo**

O objectivo do jogo é tentar formar o maior número de palavras possível com as várias letras assinaladas. Aquele que conseguir formar mais palavras correctas vence o jogo.

#### **Preparação do jogo**

No aro de jogo, as letras têm de estar viradas para cima. Antes do início do jogo, os pinos de contagem dos pontos devem ser colocados no campo neutro junto ao „1“, portanto, no „zero“. É conveniente terem à mão um dicionário dos vossos pais que sirva de „júri“ em caso de dúvida. Devem ser inseridos aleatoriamente sete pinos marcadores em sete orifícios do disco giratório. Preferencialmente, debes colocá-los com intervalos irregulares. Cada pino assinala uma letra.

#### **As regras**

O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Deve escolher uma área de contagem e colocar-se atrás da mesma. Os outros jogadores escolhem igualmente a sua cor e tomam o seu lugar na mesa de jogo. Deve jogar-se alternadamente, no sentido dos ponteiros do relógio.

Agora podem começar!

Todos os jogadores tentam formar palavras com, no mínimo, três letras a partir das sete letras assinaladas. Quando tiveres conseguido formar uma palavra, pronuncia-a em voz alta na ronda, assinalando pela palavra correcta um ponto na tua área de contagem. Em caso de dúvida quanto à validade de uma palavra, deve ser consultado o dicionário, que deverão ter já à disposição.

Depois do primeiro ponto ter sido atribuído, podes continuar a girar o disco. E assim começa uma nova procura de palavras.

Aquele que conseguir atingir oito pontos em primeiro lugar vence o jogo.

Divirtam-se muito com este moinho das palavras extremamente rico.

#### **Variantes do jogo**

Distribuem irregularmente mais de sete pinos marcadores pelo disco giratório – deste modo, torna-se mais fácil formar palavras

Comprometam-se a formar palavras com, no mínimo, quatro letras – deste modo, o jogo torna-se mais difícil.

Os adultos estão em vantagem em relação às crianças – têm de formar sempre palavras com, no mínimo, quatro letras.

### **Expresso das palavras**

O segundo jogo, “Expresso das palavras”, testa a rapidez!

#### **Preparação do jogo**

A mesma do „Moinho das palavras“. Necessitam ainda do dado.

#### **As regras**

Trata-se novamente de formar palavras a partir das sete letras assinaladas.

O jogador mais novo começa, tentando formar uma palavra com, no mínimo, três letras. Quando tiveres conseguido formar uma palavra, tens de a pronunciar em voz alta. Por cada palavra, recibes um ponto.

Mas o teu tempo para pensar é muito limitado. O jogador seguinte lança o dado enquanto tu pensas. Se conseguir um „6“, o teu tempo acaba. Se, entretanto, não tiveres conseguido formar nenhuma palavra, não recibes qualquer ponto e é a vez do próximo jogador.



O vencedor será aquele que conseguir reunir 8 pontos em primeiro lugar.

### **Variantes do jogo**

Tal como no jogo do „Moinho das palavras“, podem alterar o número de pinos e de letras necessárias para a formação das palavras.

Todos os jogadores têm o mesmo tempo à disposição, por exemplo, um minuto.

## **Puzzle de palavras**

### **Objectivo do jogo**

Tal como nos outros jogos, o vencedor é aquele que primeiro conseguir marcar oito pontos na margem do tabuleiro de jogo.

### **As regras**

Deves tentar, juntamente com os outros jogadores, formar palavras com, no mínimo, três letras a partir das letras assinaladas. As palavras que conseguires formar não devem, porém, ser pronunciadas, mas sim escritas de forma que os outros jogadores não as possam ler.

A procura termina quando for atingido um determinado tempo previamente combinado ou quando todos os jogadores assim o decidirem.

Agora mostram as vossas listas, comparam as palavras formadas e contam os pontos do seguinte modo:

2 pontos vale cada palavra que tenhas formado sozinho,

1 ponto vale cada palavra que tenhas formado juntamente com outros jogadores,

palavras que todos os outros jogadores também tenham conseguido formar não valem qualquer ponto.

Os pontos são marcados na margem do tabuleiro de jogo.

Em seguida, o jogador mais novo pode lançar o dado e girar o prato conforme as pintas obtidas.

Vences se fores o primeiro a marcar oito pontos na margem do tabuleiro de jogo.

## **MESTRE DA MATEMÁTICA**

### **Preparação do jogo**

No outro lado do aro de letras encontram-se algarismos. Para o “Mestre da matemática”, os algarismos têm de estar virados para cima.

### **Objectivo do jogo**

O resultado dos exercícios do mestre da matemática tem de ser sempre o mesmo: adicionando e subtraindo, „24“ tem de ser o resultado da operação aritmética. O vencedor é o primeiro a conseguir oito operações aritméticas correctas, ou seja, a obter oito pontos.

### **As regras**

Devem ser marcados com os pinos, ao acaso, quatro algarismos e o disco deve ser girado para uma posição aleatória. Se conseguires em primeiro lugar, através da subtracção e adição dos algarismos assinalados, obter o resultado de 24, podes marcar um ponto. Exemplo: se estiverem assinalados os algarismos 1, 7, 12 e 30, a fórmula de cálculo pode ser a seguinte:

$$30 - 7 + 1 = 24.$$

Isto é, não é necessário usar todos os algarismos assinalados, mas cada número só pode ser usado uma vez.

Recebes um ponto se fores o primeiro a descrever um cálculo correcto. O mesmo se aplica se um marcador assinalar directamente o 24.

Na próxima ronda, o jogador mais novo pode lançar o dado e girar o disco conforme as pintas obtidas.

Se todos os jogadores considerarem que não é possível realizar qualquer operação aritmética, com a qual se consiga obter o resultado, o disco deve ser novamente girado conforme o número de pintas anterior.

### **Variantes do jogo**

Se forem utilizados mais pinos marcadores, é mais fácil obter um cálculo.

Se já dominarem as quatro operações aritméticas, também podem usar a divisão e a multiplicação, ou seja, dividir e multiplicar.



## Словесная мельница

Словесная мельница – это игра с использованием букв и цифр для 1 – 4 игроков от 6 лет. Она состоит из четырех игр, в которые можно играть по-отдельности.

В комплект игры входит игровая доска с игровым кольцом, которая может использоваться с обеих сторон в зависимости от игры, 15 фишек и кубик.

На Словесной мельнице можно играть в следующие игры:

### Словесная мельница

#### Цель игры

Цель игры – найти как можно больше слов с помеченными буквами. Победителем становится тот, кто найдет максимальное число слов.

#### Подготовка к игре

Буквы на игровом кольце должны показывать наверх. Перед началом игры четыре счетчика очков нужно поставить на нейтральное поле рядом с „1“, т.е. на „ноль“.

Будет неплохо, если для разрешения спорных случаев в качестве „арбитра“ у вас под рукой будет словарь, который вы попросите у родителей.

Семь фишек устанавливаются в любые отверстия диска. Лучше всего расставлять их с разным расстоянием между ними. Каждая фишка указывает на букву.

#### Правила

Начинает самый юный игрок. Он выбирает себе счетчик и садится у него. Другие игроки также выбирают свой игровой цвет и садятся за игровым столом. Играют по очереди по часовой стрелке. Теперь можно начинать!

Все игроки стараются составить из семи помеченных букв слова длиной не менее трех букв. Если ты нашел слово, ты должен произнести его вслух. За правильное слово твой счетчик увеличивается на один. В случае сомнений в допустимости слова следует обратиться к словарю, который вы приготовили перед началом игры.

После того, как получено первое очко, ты можешь снова вращать диск. Поиск слов продолжается.

В игре побеждает тот, кто первым наберет восемь очков.

Желаем вам хорошо провести время за этой мудрёной словесной мельницей!

#### Варианты игры

Расставьте больше семи фишек через разные интервалы на диске – это облегчит нахождение слов

Можно договориться искать слова не короче четырех букв – это усложнит игру.

Для взрослых есть условие – они обязаны находить слова не короче четырех букв.

### Словесный экспресс

Во второй игре „Словесный экспресс“ игрокам придется проявить скорость!

#### Подготовка к игре

Так же, как и в „Словесной мельнице“. Кроме того, вам понадобится кубик.

#### Правила

И эта игра заключается в том, чтобы составлять слова из семи помеченных букв.

Самый юный игрок начинает и пытается составить слово не короче трех букв. Если ты его нашел, то должен назвать его в слух. За каждое найденное слово ты получаешь по очку.

Однако твое время на обдумывание очень ограничено. Пока ты думаешь, следующий игрок бросает кубик. Когда на нем выпадет „6“, время на обдумывание закончилось. Если и после этого ты не нашел слово, очка ты не получаешь, и ход переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот, кто первым наберет 8 очков.

## Варианты игры

Как и в игре Словесная мельница, можно изменять число фишек и выбираемых букв для составления слов.

Каждому игроку для обдумывания отводится одинаковое время, например, одна минута.

## Словесная головоломка

### Цель игры

Как и в других играх, побеждает тот, кто первым наберет восемь очков на своем счетчике.

### Правила

Одновременно с остальными игроками постарайся составить из помеченных букв слова длиной не менее трех букв. Однако найденные слова нужно не называть вслух, а скрытно записывать так, чтобы другие игроки не смогли прочесть составленные тобой слова.

Поиск заканчивается либо по истечении выбранного ранее времени либо когда игроки вместе принимают решение об окончании поиска.

Теперь откройте свои списки, сравните найденные слова и подсчитайте полученные очки по следующим правилам:

2 очка – каждое слово, найденное одним тобой.

1 очко – каждое слово, найденное тобой и другими игроками.

Слова, найденные всеми игроками, очков не дают.

Очки отмечаются на кромке игрового поля.

После этого самый юный игрок может бросить кубик и повернуть диск на выпавшее число очков.

Побеждает в игре то, кто первым наберет восемь очков.

## МАСТЕР СЧЕТА

### Подготовка к игре

На другой стороне буквенного кольца находится цифровое кольцо. Для игры „Мастер счета“ цифры должны быть на верхней стороне доски.

### Цель игры

Результат упражнений на счет достигнут в следующем случае: при сложении и вычитании в результате операции должно получиться „24“. Выигрывает в игре тот, кто первым восемь раз найдет нужную операцию счета, т.е. наберет восемь очков.

### Правила

Четыре цифры выбираются случайным образом фишками, расставленными на диске, который вращают в случайное положение. Если тебе на первом ходу удастся сложением и вычитанием выбранных цифр получить 24, ты получаешь очко. Пример: если выбраны цифры 1, 7, 12 и 30, можно получить следующую формулу:  $30 - 7 + 1 = 24$ .

Таким образом, использовать можно не все выбранные числа и только по одному разу.

Ты получаешь очко, если первым найдешь правильное решение. Это же касается случая, когда одна из фишек встанет у 24.

Для следующего раунда игры самый юный игрок должен бросить кубик и повернуть диск на выпавшее число полей.

Диск также поворачивают на выпавшее на кубике число полей, если все игроки признают, что решения, позволяющего получить нужный результат, не существует.

### Варианты игры

Расстановка большего числа фишек облегчает нахождение решения.

Если вы уже владеете всеми четырьмя основными действиями, вы можете дополнительно использовать умножение и деление.

