



λεξο φρένεια junior

ΟΔΗΓΙΕΣ

Η ΛΕΞΟΦΡΕΝΕΙΑ JUNIOR είναι ένα παιχνίδι ειδικά μελετημένο για να βοηθήσει τα μικρότερα παιδιά να έχουν μια πρώτη επαφή με τον σχηματισμό λέξεων. Δύο διαφορετικά παιχνίδια, με διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας, υπάρχουν μέσα στο κουτί.



Το πρώτο, με συσχετισμό λέξεων και ει-
κόπων, απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας
5 έως 7 ετών και παίζεται στην εικονο-
γραφημένη πλευρά της καρτέλας. Μπο-
ρούν να το παίξουν δύο έως και τέσσε-
ρις παίκτες και σκοπός του παιχνιδιού
είναι να καλύψουν τα γράμματα κάθε
λέξης με την αντίστοιχη ψηφίδα. Οι λέ-
ξεις συνδέονται μεταξύ τους κάθετα ή
οριζόντια, με έναν τρόπο που προτοι-
μάζει τα παιδιά για το επόμενο στάδιο
παιχνιδιού, που παίζεται από την άλλη
πλευρά της καρτέλας. Κάθε παίκτης
παίρνει από 5 γράμματα και τα τοπο-
θετεί μπροστά του, χωρίς να τα κρύβει
από τους άλλους παίκτες. Ο μικρότερος
σε ηλικία παίκτης ξεκινά το παιχνίδι
και επιλέγει δύο γράμματά του για να τα
τοποθετήσει σε οποιαδήποτε από τις λέ-
ξεις της καρτέλας. Αφού ολοκληρώσει,
αντικαθιστά τα δύο γράμματα του με

δύο άλλα, από την στοίβα που περισσε-
ψε από το αρχικό μοίρασμα.

Έτσι, κάθε παίκτης έχει πάντα πέντε
γράμματα, μέχρι το τέλος του παιχνιδι-
ού που πιθανόν να έχουν εξαντληθεί.
Τα γράμματα που περισσεύουν μένουν
πάντα τοποθετημένα ανάποδα στην
στοίβα. Μετά τον μικρότερο σε ηλικία
παίκτη συνεχίζει αυτός που κάθεται
αριστερά του. Τοποθετεί και αυτός δύο
γράμματα, τα αντικαθιστά και το παι-
χνίδι συνεχίζεται με τους υπόλοιπους
παίκτες. Όταν το γράμμα που τοποθε-
τεί ο παίκτης ολοκληρώνει μια λέξη,
τότε ο παίκτης αυτός κερδίζει έναν
πόντο και αυτός γράφεται στο μπλοκά-
κι κάτω από το όνομα του. Ο παίκτης
που ολοκλήρωσε τη λέξη, θα πρέπει
να την διαβάσει δυνατά και καθαρά,
για να αφομοιώσει τη σημασία της. Σε
αυτό αποσκοπεί άλλωστε και η εικόνα
της λέξης, στο να μάθουν με έναν δια-
σκεδαστικό τρόπο τα παιδιά να συνδυά-
ζουν εικόνες, λέξεις και ήχους. Σε κάθε

γύρο του παιχνιδιού, ο παίκτης πρέπει
να προσπαθεί να τοποθετήσει γράμματα
στην καρτέλα: αν δεν μπορεί να τοπο-
θετήσει δύο, ας προσπαθήσει να τοπο-
θετήσει ένα. Εάν δεν μπορεί ούτε αυτό,
μπορεί να επιστρέψει δύο γράμματά του
και να τα αντικαταστήσει με δύο νέα
από την στοίβα, αλλά θα χάσει την σει-
ρά του. Το γράμμα που ολοκληρώνει τη
λέξη, δεν είναι απαραίτητα το τελευ-
ταίο γράμμα. Όταν τα γράμματα τελειώσουν,
το παιχνίδι κερδίζει ο παίκτης που μέχρι
εκείνο το σημείο έχει κερδίσει τους πε-
ρισσότερους πόντους.




Το δεύτερο παιχνίδι, με τη δημιουργία
λέξεων που συνδέονται μεταξύ τους
οριζόντια και κάθετα, είναι για δύο
έως τέσσερις παίκτες από έξι έτων και
πάνω. Χρησιμοποιείται η άλλη πλευρά
της καρτέλας και αρχίζει με τον ίδιο

ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

A: 12	H: 4	N: 4	T: 4
B: 2	Θ: 2	Ξ: 1	Υ: 4
Γ: 2	I: 5	Ο: 8	Φ: 2
Δ: 2	K: 4	Π: 3	Χ: 1
E: 6	Λ: 4	P: 6	Ψ: 1
Z: 1	M: 4	Σ: 4	Ω: 2



τρόπο όπως το προηγούμενο παιχνίδι. Κάθε παίκτης παίρνει από τη στοίβα, που είναι τοποθετημένη έτσι ώστε τα γράμματα να μην φαίνονται, πέντε γράμματα. Ξεκινά ο παίκτης που είναι ο μικρότερος σε ηλικία και προσπαθεί να σχηματίσει όσο το δυνατόν μεγαλύτερη λέξη οριζόντια ή κάθετα στην καρτέλα. Ένα γράμμα της πρώτης λέξης πρέπει οπωσδήποτε να καλύπτει το κεντρικό τετράγωνο  της καρτέλας.

Στο παράδειγμα 1, ο παίκτης, έχοντας τα γράμματα Φ Ι Ε Α Λ σχηματίζει την λέξη ΕΛΑΦΙ. Για κάθε γράμμα που τοποθετείται πάνω σε μπλε τετράγωνο με την ένδειξη «1», παίκτης κερδίζει έναν βαθμό στο μπλοκ βαθμολογίας, και αντίστοιχα δύο βαθμούς για κάθε γράμμα σε τετράγωνο με την ένδειξη «2». Έτσι, για τη λέξη ΕΛΑΦΙ, στο μπλοκ βαθμολογίας κερδίζει ένα βαθμό για το γράμμα Ε που είναι τοποθετημένο στο κεντρικό μπλε τετράγωνο και ένα βαθμό από το γράμμα Φ που είναι και αυτό σε μπλε

τετράγωνο, σύνολο δύο βαθμοί. Οι επόμενοι παίκτες μπορούν να σχηματίσουν λέξεις με τρεις τρόπους:

Α. Προσθέτοντας ένα ή περισσότερα γράμματα στην αρχική λέξη. Στο παράδειγμα 2, ο παίκτης προσθέτει ένα Α στο τέλος της λέξης ΕΛΑΦΙ και σχηματίζει τη λέξη ΕΛΑΦΙΑ κερδίζοντας δύο βαθμούς συνολικά από το κόκκινο τετράγωνο.

Β. Προσθέτοντας μία ολόκληρη λέξη, οριζόντια ή κάθετα, σε μια υπάρχουσα λέξη. Στο παράδειγμα 3, ο παίκτης σχηματίζει τη λέξη ΨΑΡΙ, κάθετα στο ΕΛΑΦΙ. Όπως βλέπουμε και στο παράδειγμα, η νέα λέξη πρέπει οπωσδήποτε να χρησιμοποιεί ένα τουλάχιστον γράμμα της υπάρχουσας λέξης, στη συγκεκριμένη περίπτωση γράμμα Α

Γ. Προσθέτοντας μία ολόκληρη λέξη παράλληλα σε μια άλλη που ήδη υπάρχει στην καρτέλα, έτσι ώστε όλα τα εφαιπόμενα γράμματα να σχηματίζουν νέες λέ-

ξεις. Στο παράδειγμα 4 συμπληρώσαμε οριζόντια τη λέξη ΣΑΝΟ δημιουργώντας κάθετα τις λέξεις ΟΣΑ, ΑΝΑ και ΟΝ.

Οι λαχανί κενές ψηφίδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν οποιοδήποτε γράμμα βολεύει τον παίκτη που την έχει. Αφού τοποθετηθεί, δεν μπορεί να αλλάξει το γράμμα που αντιπροσωπεύει μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Αν κάποιος παίκτης δυσκολεύεται να σχηματίσει λέξη με τα γράμματα που έχει μπορεί να αλλάξει κάποιο ή και τα πέντε γράμματα του με αυτά που μένουν στη στοίβα. Ο παίκτης αυτός κάνει τη σειρά του και συνεχίζει ο επόμενος.

Όταν τα γράμματα τελειώσουν, το παιχνίδι κερδίζει ο παίκτης που μέχρι εκείνο το σημείο έχει κερδίσει τους περισσότερους πόντους, προσθέτοντας το άθροισμα του στο μπλοκ της βαθμολογίας.

Καλή διασκέδαση!



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΟΥΤΙΟΥ

- 1 ΚΑΡΤΕΛΑ ΔΥΟ ΩΡΩΝ
- 90 ΨΗΦΙΔΕΣ
- 4 ΒΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΨΗΦΙΔΕΣ
- 1 ΜΠΛΟΚ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΕΣ

λεξο
φρένεια
junior



Νεξο Φρένεια junior



www.epatoys.gr

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΟ 1930