

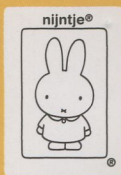


[WWW.IDENTITYGAMES.NL]

©2012, Identity Games International BV
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland

© 2012, nijntje verstoppertje spelen, Identity Games
International BV, Rotterdam.

Illustrations Dick Bruna © copyright Mercis bv, 1953 - 2012



4890K7130001

nijntje

verstoppertje spelen

nijntje
waar
zit je?



spelregels

nijntje
waar
zit je?

nijntje

Verstopperkje spelen

voor: 2+ spelers
vanaf: 6 maanden
speelduur: ca. 10 min.

Exclusief 2x 1,5V AAA batterij

hier
ben ik!



Wat is wat?

- 24 locatiekaartjes: Kijk goed waar nijntje verstopt is.
- Nijntje: Nijntje maakt geluidjes. Kun jij haar vinden?

Een volwassene plaatst twee AAA batterijen in het compartiment aan de onderkant van nijntje. Hiervoor moet eerst het schroefje losgedraaid worden met een kleine schroevendraaier.

Speeltips

Dit spel kan het beste onder ouderlijke begeleiding worden gespeeld. De aan/uit-schakelaar bevindt zich aan de onderkant van nijntje. Zet de schakelaar op 'aan' om het geluid van nijntje aan te zetten en op 'uit' om het weer uit te zetten. Volg de speeltechniek die gerelateerd is aan de leeftijd van het kind.



Onderkant nijntje

Niveau 1: baby (6-12 maanden)

Baby's raken rond deze leeftijd steeds meer vertrouwd met hun vaste omgeving en hun verzorgers, maar ze beseffen nog niet dat iets blijft bestaan als ze het niet meer kunnen zien. Als papa of mama verdwijnt begrijpt een baby niet dat ze ook weer terugkomen. Daar kun je met nijntje goed op inspelen.

Vorbereiding van het spel:

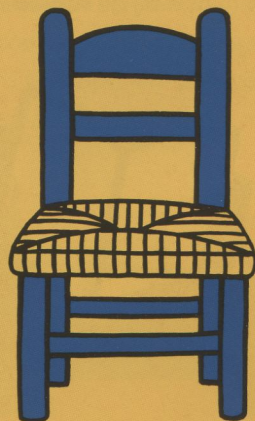
Pak een (zak)doek groot genoeg om nijntje helemaal te bedekken. Zet nijntje voor de baby.



Kiekeboe!

Verstop nijntje onder een (zak)doek en zet nijntje aan zodat nijntje geluid gaat maken. Laat nu je baby nijntje zoeken en de (zak)doek wegtrekken. Laat in eerste instantie zien waar je nijntje verstoppt. Leg de doek, de eerste keren dat je het spel speelt, niet volledig over nijntje heen. Als je baby het door begint te krijgen, mag je nijntje volledig laten 'verdwijnen'!

Door dit vaak te spelen begint je baby te beseffen dat als iets weg is het niet per definitie is verdwenen.



Niveau 2: dreumes (1 - 2,5 jaar)

Je dreumes probeert nu te staan en zelfs een beetje vooruit te komen. Je dreumes wil de wereld een beetje gaan verkennen. Je kunt nijntje inzetten om de fysieke ontwikkeling van de dreumes te stimuleren, zoals kruipen en lopen.

Vorbereiding van het spel:

Pak een aantal ongevaarlijke voorwerpen waar je nijntje achter kunt verstoppen, zoals een schoen, een kussensloop of een trommel. Zet nijntje bij de voorwerpen.



Verstopperkje

Leg, op een behapbare afstand, een aantal voorwerpen om de dreumes heen, te beginnen bij 2 meter. Het kind mag nu niet kijken en moet de handjes voor de ogen houden. Verstop nijntje achter één van de verzamelde voorwerpen en zet nijntje aan. Laat je dreumes naar de voorwerpen toe kruipen of lopen en laat hem zoeken achter welk voorwerp nijntje verstopt zit.

Als nijntje is gevonden, kun je de afstand vergroten die de dreumes moet kruipen of lopen. Zet nijntje eerst weer uit voordat je haar opnieuw verstopt. Nadat zij eenmaal weer is verstopt, kan zij weer worden aangezet.



Niveau 3: peuter (2,5 - 4 jaar)

Peuters durven en kunnen nu steeds meer. Dit is de tijd dat je kind op onderzoek uitgaat om de wereld echt te 'ontdekken'.

Al spelend kunnen peuters nu ook afstanden leren schatten. In deze fase is stimulering van taal ook ontzettend belangrijk, noem daarom samen met de peuter de woorden hardop die bij de plaatjes horen, bijvoorbeeld een plant.

Vorbereiding van het spel:

Leg alle locatiekaarten met de rug naar boven op tafel. Zet nijntje op tafel.

Bekijk als ouder eerst alle kaartjes. Mochten er plaatjes op staan die niet in huis zijn of moeilijk of gevaarlijk te bereiken zijn voor kinderen, haal deze



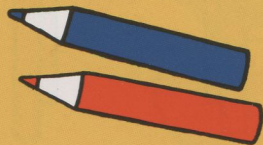
kaartjes dan uit het spel. Sommige voorwerpen kan je misschien erbij pakken en in één ruimte leggen, bij voorkeur de woonkamer.



Verstopperkje met 1 kind

De ouder pakt drie locatiekaarten en kijkt welke plaatjes hierop staan. Het kind mag nu niet kijken en moet de handjes voor de ogen houden.

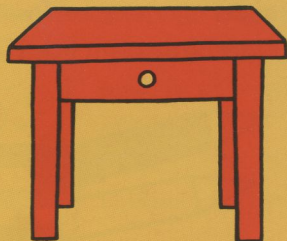
Ondertussen verstopt de ouder nijntje op één van de drie plekken die op de plaatjes staan. Dus als er bijvoorbeeld een plant op staat dan verstopt de ouder nijntje op een (veilige) plek vlakbij de plant in huis.



Nadat nijntje is verstopt, zet de ouder nijntje aan. De ouder draait nu de locatiekaartjes om en toont ze aan het kind.

Nu mag er gezocht worden op de drie plekken. Als nijntje is gevonden, worden drie nieuwe locatiekaartjes gepakt. Zet nijntje eerst weer uit voordat je haar opnieuw verstopt. Nadat zij eenmaal weer is verstopt, kan zij weer worden aangezet.

Zo kan dit spel een aantal keren worden gespeeld. Het gaat hierbij om het plezier van het zoeken en niet zozeer om het winnen. De ouder mag natuurlijk ook een zoekbeurt doen waarbij het kind nijntje verstopt, dit stimuleert de creativiteit van je peuter.



Verstopperkje met meerdere kinderen

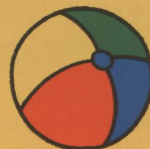
Laat je peuter samen spelen. Peuters die met andere kinderen spelen worden gestimuleerd in hun sociale ontwikkeling.

De ouder pakt drie locatiekaarten en kijkt welke plaatjes hierop staan. De kinderen mogen nu niet kijken en moeten de handjes voor de ogen houden. Ondertussen verstopt de ouder nijntje op één van de drie plekken die op de plaatjes staan. Dus als er bijvoorbeeld een plant op staat dan verstopt de ouder nijntje op een (veilige) plek vlak bij de plant in huis. Nadat nijntje verstopt is, zet de ouder nijntje aan zodat nijntje geluid maakt. De ouder draait nu de locatiekaartjes om en toont ze aan de kinderen.



Nu mag er gezocht worden op de drie plekken. Het kind dat als eerste nijntje heeft gezien, mag het locatiekaartje houden. Nu worden drie nieuwe locatiekaartjes omgedraaid. Als alle locatiekaartjes op zijn, eindigt het spel. Wie de meeste locatiekaartjes heeft, wint. Bij een gelijkstand kan er nog een finale gespeeld worden door weer drie locatiekaarten te selecteren.

Voeg telkens zelf nieuwe elementen toe aan de verschillende speltechnieken, zo stimuleer je de ontwikkeling en zorg je dat de spanning erin blijft!



Veiligheidsmaatregelen

Bewaar deze spelregels goed, ze kunnen later nog van pas komen!

- Nijntje niet in water onderdompelen.
- Nijntje niet uit elkaar halen.
- Plaats nijntje en batterijen niet in de nabijheid van water, elektra, hitte en/of koude bronnen.

Zorg en onderhoud

- Zet het geluid van nijntje 'uit' als het speelgoed niet gebruikt wordt.
- Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed langere tijd niet gebruikt wordt.
- Maak nijntje schoon door met een schone vochtige doek voorzichtig het speelgoed af te vegen.

Batterij informatie en waarschuwingen

- Exclusief 2x 1,5V AAA batterijen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen of oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Leg de batterijen met de polen in de juiste richting in het vak.
- De batterijen dienen door een volwassene ingelegd of verwisseld te worden.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw opgeladen worden.
- Er mag geen kortsluiting tussen de batterij polen ontstaan.
- Haal lege batterijen uit het speelgoed.
- Lever lege batterijen in als KCA (Klein Chemisch Afval).



2x 1,5V AAA batterijen



Wegens de kleine onderdelen moet dit spel onder de 3 jaar onder ouderlijke begeleiding worden gespeeld.

