



Een spannende uitdaging wacht op je: gebruik het toverstokje en de waardevolle tips van je teamgenoten om de juiste ingrediënten te verzamelen en heerlijke fruitsalades te maken.

Doel van het spel: Vul samen de drie **borden** met vijf **vruchten** in de juiste kleur, maar pas op dat je niet te veel **suikerklontjes** toevoegt.

Vorbereiding van het spel:

Leg alle gekleurde vruchten met het plaatje naar beneden op de bodem van de doos. Verdeel de suikerklontjes gelijkmatig ertussen. Plaats de borden binnen handbereik en houd de deksels apart.

Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, pakt het toverstokje bij het gekleurde deel en plaatst zijn duim op het uiteinde tegenover de magneet. Vervolgens doet hij het oogmasker op en strekt zijn arm uit.

De andere deelnemers draaien de doos een kwartslag en zetten deze op de juiste afstand, zodat de speler die aan de beurt is gemakkelijk beide uiteinden kan bereiken.

De andere spelers geven de speler die aan de beurt is hardop duidelijke instructies om hem te helpen het fruit te pakken, terwijl ze ervoor zorgen dat hij de suikerklontjes vermijdt.

Bijvoorbeeld:

"Beweeg je hand naar je broer toe" of "Meer naar het raam toe". Als de speler weet wat rechts en links is, kan dit ook helpen om de richting aan te geven.



Gebruik duidelijke en eenvoudige taal, zodat de speler die aan de beurt is de instructies goed begrijpt. Spreek om de beurt, zodat er geen verwarring ontstaat en iedereen niet tegelijk praat!



De magneet moet naar beneden wijzen om het fruit te vangen. Zodra de speler voelt dat hij iets heeft gevangen, tilt hij het toverstokje op en toont hij zijn vangst:

Het fruit wordt op het bord gelegd dat overeenkomt met de kleur.

De suikerklontjes worden op een bord naar keuze geplaatst.



De magneet kan meerdere vruchten tegelijk vangen. In dat geval moet al het gevangen fruit uit de doos worden gehaald en op één of meer borden worden gelegd.



Zodra het bord vol is, controleer je of het bedekt kan worden.

PAK DE DEKSELS EN DEK AF...

Een bord is klaar om leeggegeten te worden, zodra de 5 vruchten van de juiste kleur erop liggen. Dan leg je het deksel erop met het 'glimlach'-plaatje naar boven.

Als er een 3e suikerklontje op een bord ligt, is de fruitsalade niet meer eetbaar. Het deksel wordt dan op het bord gelegd met het 'grimlach'-plaatje naar boven, wat 'jakkas' betekent.

NB: Als een gevangen vrucht overeenkomt met een bord dat al is bedekt, wordt de vrucht apart gelegd. Deze vrucht gaat niet terug in de doos en wordt niet meer gebruikt.



Einde van het spel

Als alle borden bedekt zijn, is het spel afgelopen.

De spelers bekijken nu het resultaat:

- **1 bord met een zichtbare glimlach:** Lekker... Een prachtig bord, klaar om van te smullen, maar is er nog genoeg voor iedereen?
- **2 borden met een zichtbare glimlach:** Twee keer zo lekker! Wat goed! Jullie zijn goed bezig!
- **3 borden met een zichtbare glimlach:** Drie keer zo lekker! Bravo, wat een geweldige team! Missie geslaagd!



- **Alleen maar grimassen?** Jakkes, en nog eens jakkes! Begin maar opnieuw, voordat je ervan proeft!



Een spel van Julie Bregeot

Om veiligheidsredenen is het kinderen strikt verboden zich staand voort te bewegen wanneer ze een blinddoek dragen.

En stor utmaning väntar: samla rätt ingredienser och skapa läckra frukttallrikar med hjälp av trollstaven och värdefulla instruktioner från dina medspelare.

Spelets mål: Samarbeta för att fylla de tre tallrikarna med fem frukter i samma färg samtidigt som ni försöker undvika att lägga till för många sockerbitar.

Spelförberedelse:

Placera alla färgglada frukter med framsidan dold i botten av asken. Sprid även ut sockerbitarna jämnt bland frukterna. Placera tallrikarna bredvid och lägg locken åt sidan.

Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter spelet medurs.

När det är hens tur tar den aktiva spelaren trollstaven i den färgade delen och placerar sin tumme på änden längst från magneten. Därefter sätter hen på sig ögonbindeln och sträcker ut armen.

De andra spelarna snurrar lådan ett kvarts varv och placerar den på lagom avstånd så att den aktiva spelaren enkelt når den med sina händer.

De övriga spelarna guidar därefter den aktiva spelaren genom att ge klara och tydliga instruktioner för att hjälpa hen att plocka frukterna samtidigt som spelaren undviker sockerbitarna.

Till exempel:

”Flytta handen i riktning mot din bror” eller ”närmare fönstret”. Om spelaren kan höger och vänster kan man även använda dessa för att ange åt vilket håll spelaren ska flytta handen.



Tala klart och tydligt så att den aktiva spelaren förstår instruktionerna. Tala i tur och ordning för att undvika förvirring eller att alla talar på samma gång!

