

## Variante pour apprendre le jeu

On n'utilise qu'un dé et laisse l'enfant chercher la couleur, par exemple, ou bien la taille ou le volume correspondant.

Ensuite, on laisse l'enfant jouer avec deux dés indiquant par exemple la couleur et la taille.

Le but est que l'enfant se familiarise progressivement avec le jeu et apprenne en s'amusant les différentes représentations d'image.

---

Artikelnr. 3039 / (NL)

## Snel wezen

### Snel dobbelen en veel afbeeldingen verzamelen ...

<b>Spelsoort:</b>	Dobbelspel
<b>Spelers:</b>	2 – 6 kinderen vanaf 4 jaar
<b>Inhoud:</b>	24 beeldplaatjes, 3 grote dobbelstenen, spelregels
<b>Auteur:</b>	Jürgen P. K. Grunau
<b>Illustraties:</b>	Barbara Kinzebach

#### Doel van het spel

De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste plaatjes heeft kunnen verzamelen.

#### Spelverloop

Verdeel alle plaatjes met de beeldzijde naar boven in het midden van de tafel – zo, dat alle spelers er even goed bij kunnen. De oudste speler pakt de drie dobbelstenen en begint het spel door **tegelijktijd** met alle dobbelstenen te gooien.

De drie symbolen op de dobbelstenen bepalen samen precies, naar welke afbeelding alle spelers nu **tegelijktijd** moeten zoeken.

#### De symbolen op de dobbelstenen

<b>Kleurendobbelsteen:</b>	bepaalt de kleur van de afbeelding
<b>Formaatdobbelsteen:</b>	bepaalt de grootte van de afbeelding

● = kleine afbeelding

● = grote afbeelding

<b>Inhouddobbelsteen:</b>	bepaalt, of de afbeelding helemaal ingekleurt of leeg is
---------------------------	--

■ = volle afbeelding

□ = lege afbeelding

**Voorbeeld:** zoals afgebeeld op de smalle kant van de verpakking wordt een groene – kleine – volle afbeelding gezocht = de kleine groene kikker.

Degene die nu het snelst de juiste combinatie heeft gevonden en de overeenkomstige afbeelding als eerste aanraakt, mag deze open voor zich neerleggen. Dit plaatje telt als een punt.

Zo wordt er steeds om de beurt met de wijzers van de klok mee met de dobbelstenen gegooid en alle spelers zoeken steeds tegelijkertijd naar de nieuwe afbeelding.

### **Afbeeldingen die voor de tweede keer worden gegooid**

Als er een afbeelding wordt gegooid, die een speler al open voor zich heeft liggen, dan mag die ook worden gepakt. Dat wil zeggen, als de speler, in wiens bezit het plaatje is, niet oppast en het niet in veiligheid brengt door er zijn hand op te leggen, dan kan het op ieder moment door een snelle medespeler worden gegapt. Dit plaatje verhuist dan naar zijn nieuwe bezitter, die het op zijn beurt open voor zich neerlegt.

### **Verkeerde afbeelding**

Steeds bekijken alle spelers voor de zekerheid, of de gepakte afbeelding ook de juiste is. Mocht een speler een verkeerde afbeelding pakken, dan moet hij deze weer terugleggen. Bovendien moet hij ook een afbeelding terugleggen die hij al gewonnen had. Als hij nog geen plaatje heeft gewonnen, dan gebeurt er niets.

### **Einde van het spel**

Zodra er nog maar 8 beeldplaatjes in het midden van de tafel liggen, is het spel afgelopen. De winnaar is de speler die de meeste plaatjes in zijn bezit heeft.

Als er verscheidene spelers zijn die evenveel plaatjes hebben, dan wint de speler met de meeste volle plaatjes.

### **Eenvoudigere varianten**

Men gebruikt maar één dobbelsteen en laat het kind bijvoorbeeld alleen naar afbeeldingen met een bepaalde kleur, van een bepaald formaat of met een bepaalde inhoud zoeken.

Men kan het spel uitbreiden door het met twee dobbelstenen te spelen, waarbij bijvoorbeeld de kleur en het formaat worden bepaald.

Het doel is, het kind langzaam voor te bereiden op het eigenlijke basisspel en daarbij spelenderwijs het herkennen van de verschillende combinaties te oefenen.

#### **Adresse:**

**Selecta Spielzeug GmbH**  
Postfach 62 · D-83531 Edling

Telefon: (0 80 71) 10 06 - 0  
Telefax: (0 80 71) 10 06 - 40

eMail: [info@selecta-spielzeug.de](mailto:info@selecta-spielzeug.de)  
Internet: [www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)