



## Sensino doos

### Spelregels

#### Doel van het spel:

Degene die het meeste aantal kaartjes heeft verdiend wint het spel. Met elkaar is af te spreken hoe lang het spel duurt. Of bij een aantal bereikte kaartjes stopt het spel. Of na een vooraf afgesproken tijdsduur stopt het spel.

#### Beschrijving van de onderdelen:

Spel 1; 60 groene kaartjes; vinger schrijven;

Spel 2; 9 oranje kaartjes; voelspel;

Spel 3; 55 paarse kaartjes; zintuigen herkennen.

#### Vorbereidingen

Alle kaartjes worden onderste boven en dus niet zichtbaar op tafel gelegd. Het paarse houten bordje ligt open op tafel, vlakbij de andere paarse kaartjes.

De zandloper is naar wens al dan niet te gebruiken.

Tip: Zorg voor een katoenen zakje om de houten schijven in te verstopen. Daardoor is het meegeleverde blinddoekje niet nodig.

#### Spelverloop

De eerste speler gooit met de dobbelsteen. Aan de hand van de kleur die gegooit wordt zal de speler het betreffende spel spelen en proberen het betreffende kaartje te verdienen.

#### Beschrijving van de afzonderlijke spellen

*Groen: Vingerschrijven*

Het getal of de cijfer die op het getrokken kaartje staat vermeld zal de speler bij een medespeler in de hand moeten schrijven. De medespeler moet de betreffende letter of cijfer raden. Wanneer het juist is geraden, verdient de speler het betreffende kaartje.

Oorspronkelijk is het de bedoeling dat er op de rug van de medespeler met de vinger wordt geschreven. Dit kan naar eigen inzicht toegepast worden.

*Oranje: Voelspel*

Van de oppervlakte van het betreffende oranje kaartje moet het corresponderende houten schijfje gevonden worden. Door de houten schijven in een zakje te stoppen, is het leuk om op deze manier het juiste schijfje op te sporen. Als de speler dit goed heeft gedaan, dan heeft de speler het oranje kaartje verdiend.

*Paars: Wijs het juiste zintuig aan*

De speler die een paars kaartje heeft getrokken, zal het bijbehorende zintuig op het houten plankje moeten aanwijzen. Bij het juiste antwoord mag de speler het kaartje behouden.

**Zien:** verkeerslichten, verlichting, boek, bril, verrekijker, TV, Camera, schilderij, gloeilamp, bioscoop, maan, schaduw, sterren, telescoop, wolken.

**Horen:** koor, fluisteren, viool, bel, klappen, blaffen, trompet, megaphone, MP3 speler, sirene, hamer, schreeuw, stofzuiger, telefoon, trompet.

**Proeven:** appel, banaan, ijs, hamburger, kersen, limonade, melk, wortels, gebakje, noten, patat, chocolade, taart, druiven, worst

**Ruiken:** vuilnis, uitlaatgassen, bloem, schoorsteenrook, hondenpoep, kaas, parfum, aftershave, zeep, sigarettenrook

Uiteraard kunnen de spelregels naar eigen inzicht aangepast worden. Veel plezier !

