

# pim pam pet<sup>®</sup> picto

## Inleiding

Pim Pam Pet<sup>®</sup> Picto is een snelle en spannende variant op Pim Pam Pet<sup>®</sup>. Met de afbeeldingen en de draaischijf kun je verschillende spellen spelen. Bij het eerste spel gaat het om snelheid. Wie ziet het eerste een woord met een bepaalde letter.

Bij het tweede spel wordt creativiteit gevraagd. Wie ziet de meeste woorden met een bepaalde letter? Je moet niet alleen goed kijken, maar je ook afvragen of je dingen misschien anders kunt noemen, dan je ze meestel noemt. Een neus is bijvoorbeeld ook een reukorgaan, een gok of een lichaamsdeel.

Het derde spel is een teamspel. Het is van belang dat de teams zo worden samengesteld dat ze min of meer aan elkaar zijn gewaagd. De teams noemen om beurten een woord dat te zien is op de illustraties met een bepaalde letter.

## Inhoud

- Draaischijf
- 5 speelborden met aan iedere kant een dubbele illustratie

## Spelregels

1. Leg een speelbord op tafel. Ieder bord heeft naar iedere kant dezelfde afbeelding, zodat de spelers aan weerszijden van de tafel de afbeelding goed kunnen zien. Zet de draaischijf zodanig neer dat alle spelers hem even goed kunnen zien.  
Spreek af om hoeveel punten je speelt. Met twee spelers is 5 punten een goed begin, met meer

spelers is 3 punten een goede start. Leg pen en papier klaar om de score bij te houden. Beslis wie er mag beginnen. Deze speler draait aan de draaischijf.

De spelers proberen zo snel mogelijk iets te vinden op het speelbord, wat begint met de gedraaide letter. Je moet het aanwijzen op het bord én benoemen.

Wie dat als eerste doet, scoort een punt. De speler die het eerste de eindscore heeft bereikt, is de winnaar. Spelers die gelijk finishen, spelen opnieuw tegen elkaar.

2. Alle spelers nemen pen en papier. Spreek een speeltijd af (bijv. drie minuten). Een speler let op de tijd (m.b.v. een kookwekkertje, een secondewijzer of een zandloper). Kies een speelbord. Een speler draait aan de schijf. De spelers schrijven zoveel mogelijk dingen op die op de afbeelding staan en die beginnen met die letter. Als de tijd verstreken is, lezen de spelers de gevonden voorwerpen aan elkaar voor. Een voorwerp dat een andere speler ook heeft, scoort 1 punt; een voorwerp dat verder niemand heeft, scoort 3 punten.

Speel bijvoorbeeld drie potjes. Wie dan de meeste punten heeft, wint.

3. Alle spelers worden verdeeld over twee gelijkwaardige teams. Kies een speelbord. Beslis welk team begint.

Draai aan de schijf. De teams noemen om beurten een voorwerp dat begint met de gedraaide letter. Het team dat geen voorwerp meer kan vinden, verliest. Het team dat als eerste drie potjes wint, wint de wedstrijd.

## Veel plezier!

De eettafel, de camping, de stad en de trouwerij zijn geïllustreerd door Henk L. den Breems.

Het sprookjesbos, de burens, de dierentuin en de winkel zijn van Wim Euverman.

De jungle en het ziekenhuis zijn van Arne van der Ree.