



EEN COMBINATIE- EN GEHEUGENSPEL MET GELUIDJES

Inhoud: 12 geluidskubussen (6 dierenkubussen + 6 dezelfde mysteriekubussen), 1 speelbord en 1 stoffen zakje.

Doel van het spel: Zoveel mogelijk dierenkubussen verzamelen.

Vorbereiding van het spel:

Bekijk samen met het kind de dierenkubussen: schud ze een voor een en luister naar het geluid van elk dier.



Vorbereiding:

De 6 dierenkubussen worden op het speelbord gezet, op de bijbehorende vakjes (gekleurde rondjes).

De 6 mysteriekubussen moeten in het stoffen zakje worden gestopt.



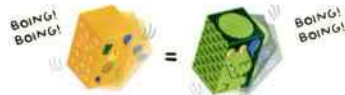
Spelverloop:

- De eerste speler pakt 1 mysteriekubus uit het zakje. Hij schudt de kubus om het geluid te horen en zet hem dan op tafel.

- Vervolgens kiest de speler een dierenkubus van het speelbord en schudt hem.

- Als **het geluid hetzelfde is** als het geluid van de mysteriekubus uit het zakje, wint hij het dier! De mysteriekubus blijft op tafel staan.

De volgende speler is aan de beurt.



- Als **het geluid niet hetzelfde is**, wordt de dierenkubus op het speelbord teruggezet en wordt de mysteriekubus aan de volgende speler gegeven. Deze is nu aan de beurt om het bijbehorende dier te zoeken. En zo gaat het spel verder.

Het spel is afgelopen als er geen dierenkubussen meer op het bord staan. Elke speler telt dan zijn dieren. De speler met de meeste dieren wint het spel.

Bij gelijkspel begint het spel opnieuw...

Variant: de mysteriekubus die niet aan een dier werd gelinkt, wordt niet aan de volgende speler gegeven, maar gaat terug in het zakje. De volgende speler pakt een kubus.

Om het spel moeilijker te maken kunnen de spelers de gepakte mysteriekubussen stelselmatig weer in het zakje stoppen. Het maakt dan niet uit of een speler het bijbehorende dier heeft gewonnen of niet.