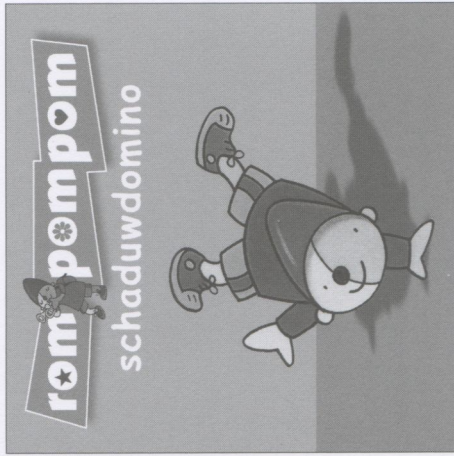


Meer spellen van Uitgeverij Zwijsen



schaduwdomino

Zoek de goede schaduw van Pompom en leg hem aan.

Probeer de goede vormen te herkennen.

Voor kinderen vanaf 4 jaar.



waar is Pompom?

Een blufspel speciaal voor kleuters.

Houd jij de Pompom-kaart over?

Dan ben jij de winnaar.

Voor kinderen vanaf 4 jaar.



denkspel

Aantal spelers: 2 spelers

Leeftijd: Vanaf 4-5 jaar

Doel: Proberen je medespeler te slim af te zijn door zo snel mogelijk de juiste kleuren van de kleren van Pompom te raden. Je moet dus goed nadenken en onthouden!

Inhoud

- 1 spelbord
- 1 kartonnen scherm
- 4 gekleurde, vierkante GOED-kaartjes
- 6 Pompom-mutsen, 6 Pompom-jassen, 6 Pompom-broecken en 6 Pompom-schoenen in diverse kleuren
- spelregels

Illustraties: Marjolein Krijger

Vormgeving: Studio Frans Galema, Boxtel

ISBN 978.90.276.7338.1

D/2007/1919/212

Vooraf

Voor het eerste spel moeten de kledingkaartjes en de GOED-kaartjes voorzichtig uit de stanskaarten gedrukt worden. Nu leg je het spelbord op tafel, tussen jullie in. Het beste kun je tegenover elkaar gaan zitten. Daarna plaats je het kartonnen scherm op het spelbord.

Leeftijd

Wie is de jongste speler? Die boft en mag als eerste Pompom aankleden!

Eerst

Kleed Pompom aan door een muts, jas, broek en een paar schoenen aan jouw kant achter het kartonnen scherm te leggen. Nu mag de andere speler raden welke kleuren de muts, de jas, de broek en de schoenen hebben, die Pompom aanheeft.

Spelverloop

Er zijn 5 kansen om de juiste kleurencombinatie te raden, ... zonder achter het scherm te kijken natuurlijk!

Voorbeeld:

Jij

Jij hebt voor Pompom een rode muts, een groene jas, een gele broek en rode schoenen gekozen.

De andere speler

Je medespeler legt op de eerste 4 vakjes een blauwe muts, een rode jas, een groene broek en rode schoenen neer.

GOED-kaartje →

Jij

Kijk welke kledingstukken de juiste kleur hebben. Leg GOED-kaartjes neer bij kleren die in de goede kleur op het bord liggen. Dat doe je boven het spelbord (bovenkant voor jou, onderkant voor degene die aan het raden is), dus niet op het spelbord.

De andere speler

Je medespeler weet zo wat goed geraten is en wat nog niet. Nu mag hij opnieuw raden.

Samen

Zo spelen jullie verder tot de juiste kleuren van alle kleren zijn gevonden, of totdat de 5 kansen voorbij zijn.

Tip:

- Denk je goed na, dan heb je minder beurten nodig om de goede combinatie te raden!
- Je kunt het spel ook iets gemakkelijker maken door met minder kleuren te spelen. Spreek van tevoren af dat je bijvoorbeeld alleen de kleuren rood en blauw gebruikt om Pompom aan te kleden. De andere kaartjes leg je dan opzij; die doen niet mee.

De winnaar!

Is er 5 keer geraten, maar heeft je medespeler nog niet geraten welke kleuren de verschillende kledingstukken van Pompom hebben? Haal dan het kartonnen scherm weg en laat de juiste kleurencombinatie zien. Jij bent de winnaar!

Heeft je medespeler de juiste kleuren wél geraten? Dan is die de winnaar.

Even wisselen

De rollen worden nu omgedraaid, jullie kunnen nog een spelletje spelen!

Zet je hersens maar aan het werk. Veel plezier!

