

Doel van het spel

Wie vindt het snelst de fouten op de kaarten en heeft als eerste twee van de „zeven dwergen“ voor zich staan?

Spelvoorbereiding

Sorteer de kaarten naar de tien gekleurde afbeeldingen op de achterzijde en leg ze op tien gedekte stapels. Houd de zeven dwergen klaar.

Leg het sprookjesprentenboek in het midden van de tafel en zoek met z'n allen een bladzijde naar keuze uit. Aan het gekleurde hoekje en de afbeelding valt te herkennen welke stapel kaarten bij welke sprookjesbladzijde hoort. Neem de stapel met de bijbehorende kleur en leg hem naast het prentenboek in het midden van de tafel.

Tip: zorg dat, indien mogelijk, iedereen recht voor het boek zit. Iedereen moet tijdens het spel het boek en de kaarten vanuit de juiste hoek kunnen bekijken. Bij grotere groepen zitten de jongste kinderen recht voor het prentenboek en de ouderen naast hen aan de zijkant.

Spelverloop:

De oudste speler neemt de stapel kaarten van het midden van tafel en legt deze voor zich neer. Vervolgens legt hij de bovenste kaart van de stapel snel omgekeerd in het midden van de tafel zodat alle spelers tegelijk de afbeelding te zien krijgen.

Tip: als jullie bij het omdraaien van de kaarten al heel vlug zijn, kunnen jullie de omgedraaide kaart ook snel in het kader op de rechterbladzijde van het boek leggen.

Nu vergelijken alle spelers de kaart met de oorspronkelijke afbeelding in het sprookjesplatenboek en proberen de fout te ontdekken. Wie denkt dat hij hem gevonden heeft, legt snel zijn hand op de openliggende kaart. Vervolgens beschrijft deze speler de fout zonder zijn hand van de kaart af te halen.

Voorbeelden:

„Sneeuwwitje heeft nu gele schoenen aan.“

Na de beschrijving haalt de speler zijn hand weer van de kaart en wordt er met z'n allen gecontroleerd of de beschrijving van de genoemde fout klopt.

Klopt de beschrijving van de fout?

- **Ja?**

Heel goed! Als beloning krijgt de speler de kaart en legt deze voor zich neer.

- **Nee?**

Helaas! De speler mag bij deze kaart jammer genoeg niet meer mee raden. De andere spelers zoeken echter verder naar de fout.

Vervolgens wordt de volgende kaart van de stapel omgedraaid.

Einde van een ronde:

Nadat alle tien kaarten van de stapel zijn verdeeld, krijgt de speler met de meeste kaarten een dwerg uit het midden van de tafel en zet deze voor zich neer.

Bij gelijkspel van twee of meer spelers wordt tussen deze spelers een beslissingsronde gehouden: alle tien kaarten worden opnieuw geschud. Vervolgens wordt de bovenste kaart omgedraaid. Wie nu als eerste de fout vindt en juist weet te beschrijven, mag een dwerg uit het midden van de tafel pakken.

Daarna worden alle kaarten uit deze ronde verzameld en terug in de doos gelegd.

Er begint een nieuwe ronde:

Zoek met z'n allen een nieuwe afbeelding in het sprookjesboek uit en leg de bijbehorende stapel kaarten klaar. De winnaar van de dwerg pakt de stapel kaarten en draait nu de kaarten om.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers twee dwergen voor zich heeft staan. Hij heeft dit sprookjesachtige zoekspel van "Sneeuwwitje en de zeven dwergen" gewonnen.