

DRAAI DE SCHIJF VAN 5



EEN BINGO SPEL OVER LEKKER EN GEZOND ETEN.

Met dit spel leren kinderen de verschillende soorten etenswaren kennen en tot welke categorie ze behoren.

Op de speelborden staat de Voedingsschijf afgebeeld die laat zien welke etenswaren gegeten moeten worden voor een gezonde voeding en in welke hoeveelheden.

INHOUD:

- 4 Speelborden met de "Schijf van 5"
- 32 Fiches met afbeeldingen van etenswaren
- 1 Draaischijf
- Uitleg over de "Schijf van 5"
- Leuke en handige tips hoe je lekkere en gezonde maaltijden voor en met je kind klaarmaakt. Op deze manier zijn maaltijden gezond, lekker en... gezellig!



VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een speelbord (voedingsschijf) en drukt er de acht fiches uit. Al deze fiches, waarop aan de ene kant een gedeelte van de voedingsschijf en aan de andere kant de foto van een van de etenswaren afgebeeld staat, worden door elkaar op tafel gelegd met de foto naar boven. Als het spel wordt gespeeld met twee spelers, mag iedere speler met twee voedingsschijven spelen.



ZO SPEEL JE 'DE SCHIJF VAN 5'

Als je aan de beurt bent, draai je aan de draaischijf. Als de pijl is gestopt, wijst hij een van de voedingsgroepen of de joker aan. (Als de pijl tussen twee van de voedingsgroepen blijft stilstaan, moet je opnieuw draaien).

Als de pijl een voedingsgroep aanwijst, neem je een van de fiches die op tafel liggen die hoort bij de voedingsgroep die de pijl aanwijst. Dan controleer je of dit het juiste fiche is: je draait het fiche om en puzzelt het in je speelbord bij de juiste voedingsgroep. Als het fiche past, komt de afbeelding op het speelbord overeen met die op het fiche. Als het fiche niet het juiste is, komt de afbeelding niet overeen met die op het bord en moet het fiche weer op tafel worden gelegd met de foto naar boven. Alle fiches van etenswaren die bij een bepaalde voedingscategorie horen, kunnen op elk bord worden geplaatst maar altijd wel op de juiste plek. Als je klaar bent, draait de volgende speler aan de draaischijf.



DE JOKER

Als de pijl op de joker stopt, heb je geluk. Je mag nu een kaartje uitkiezen. Dus kijk waar je nog een kaartje nodig hebt, kies een fiche en probeer of het past. Als je een fiche kiest dat nergens in je speelbord past, dan moet je het terugleggen en is je beurt voorbij.

Het spel gaat door en de volgende speler is aan de beurt. Als op een gegeven moment een speler geen fiche kan leggen omdat op die plaats al een stukje ligt, gaat zijn beurt over.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste zijn speelbord compleet heeft, is de winnaar. Als er met twee speelborden wordt gespeeld, is het spel pas afgelopen als beide borden compleet zijn. Na afloop van het spel is de voedingsschijf compleet te zien.

12591

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

