

Het verkeer en ik

Inhoud van het spel:

26 kaarten met verkeerssituaties

26 kaarten met verkeersborden

1 jokerkaart

Memo

Gebruik voor dit spel alle kaarten, behalve de jokerkaart. Schud de kaarten en leg ze met de rug naar boven op tafel. Alle kaarten moeten helemaal vrij liggen.

De bedoeling is nu dat de spelers paren vormen die bestaan uit een verkeerssituatiekaart en een verkeersbordenkaart die bij die situatie past. De eerste speler draait 2 willekeurige kaarten om. Wij nemen nu aan, dat je 2 kaarten hebt omgedraaid die niet bij elkaar horen. Iedereen probeert te onthouden waar deze kaarten liggen.

Daarna draai je de kaarten weer terug, zodat de kaarten weer met dé rug naar boven liggen. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als je één kaart hebt omgedraaid en je hebt goed onthouden waar de kaart ligt die erbij hoort, dan draai je natuurlijk die kaart ook om. Als de twee kaarten inderdaad bij elkaar horen dan mag je die kaarten open voor je op tafel leggen. Hierna mag je nog een keer, net zo lang totdat je een fout maakt, en de volgende speler weer aan de beurt is.

Zo ga je door tot alle paren bij elkaar gezocht zijn.

Wie nu de meeste paren heeft, is de winnaar.

Het verkeer en ik

Inhoud van het spel:

26 kaarten met verkeerssituaties

26 kaarten met verkeersborden

1 jokerkaart

Zwartepiet

Gebruik voor dit spel 15 kaarten met verkeerssituaties, de 15 bijbehorende kaarten met verkeersborden en de jokerkaart (jongen op de fiets).

Schud de kaarten en verdeel ze onder de spelers. Het kan zijn dat een paar spelers een kaart extra krijgen.

Bekijk nu je kaarten. Als je een verkeerssituatiekaart met de bijbehorende verkeersbordenkaart hebt (een paar), dan leg je die open voor je op tafel.

Daarna laat de geveerdegen die

links van hem zit ongezien één van zijn kaarten trekken.

Trek je een kaart, die samen met één van je eigen kaarten een paar vormt, dan leg je deze voor je op tafel. Als je geen paar kunt vormen, dan stop je de kaart tussen je andere kaarten.

Nu laat je jouw linkerbuurman een kaart trekken.

Op deze manier speel je door tot alle paren op tafel liggen en één van de spelers met de zwartepiet blijft zitten.

