

De kaartjes die niet geraden zijn, leg je weer terug in de doos. Deze doen de volgende ronde weer mee.
Als alle kaartjes uit het spel geraden zijn, wint de speler met de meeste kaartjes.

Dit spel stimuleert het geheugen, maar traint ook de concentratie en leert jonge kinderen voorwerpen en cijfers benoemen en ordenen.

N.B. Voor hele jonge kinderen is het verstandig met minder kaartjes te beginnen. Kies dan de afbeeldingen die het meest aansluiten bij hun belevingswereld.



© 2002 Sesame Workshop. "Sesame Street," "Sesamstraat" and their logos are trademarks of Sesame Workshop. All rights reserved. Represented by EM.TV & WAVERY B.V.

© 2002, Jumbo International, Amsterdam.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

www.jumbo.nl



Wat is weg?



Spelregels



00068

Wat is weg?

Weet jij wat Ernie weggetoverd heeft?

Een spannend geheugenspel voor kinderen vanaf 4 jaar dat met meerdere kinderen tegelijk gespeeld kan worden.

Inhoud:

15 kartonnen speelschijven, aan twee kanten geïllustreerd
1 Ernie speelfiguur en 1 plastic voetje waar hij inpast
1 afdekplaatje om de uitsparing in de doos mee af te dekken
2 kleine magneten (Ouders, let op dat uw kind deze niet in de mond doet!)

Spelvoorbereiding voor de ouders:



Haal de kartonnen speelschijven, het afdekplaatje en de Ernie-figuur uit het frame.
Zet de Ernie-figuur in de plastic houder.



Verwijder het bescherm laagje van het dubbelzijdig tape op de magneten.



Plak 1 magneet in het midden, aan de onderkant van de plastic houder.

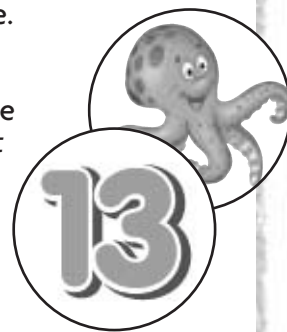


Plak 1 magneet aan de onderkant van het kartonnen afdekplaatje.

Leg het afdekplaatje op de uitsparing in de doos, zodat de magneet aan de onderkant zit en de illustratie aan de bovenkant.

Het spel

Kijk met welke kant van de speelschijven je wilt spelen.
Voor de jongere spelertjes is dat waarschijnlijk



de kant met illustraties van allerlei dingen bekend uit Sesamstraat; voor de wat oudere spelertjes de cijfers 1 t/m 15.

Leg de speelschijven met de goede kant naar boven in de doos. Laat alle spelers een paar minuten goed kijken naar de afbeeldingen. Doe de deksel op de doos.



Zet de Ernie-figuur in het midden van de deksel, op de rode ster.

Schud de doos een paar keer, net zolang totdat je minstens 1 kaartje hoort vallen. Zet de doos weer op tafel, haal Ernie van de doos af en doe de doos weer open.

Wat is er weg?

(Er kunnen meer kaartjes verdwenen zijn.) Als je als eerste een kaartje goed hebt geraden, mag je dat kaartje hebben. Haal het afdekplaatje van de uitsparing en til het geheel op, zodat je de kaartje(s) gemakkelijk kunt pakken.