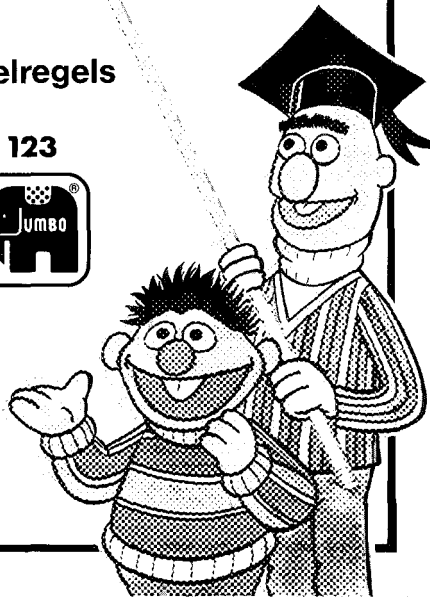


Jumbolino

Spelregels

123



Jumbolino

Een gezellig spel voor jonge kinderen, vol spanning en wisselende kansen.

Spelregels

Wie aan het eind van het spel de meeste Ernies heeft samengesteld, is de winnaar. De frames en de deeltjes van de Ernies worden met de afbeeldingen naar boven in het midden van de tafel gelegd. Je zet de doos met de draaitafel midden op tafel. De jongste speler mag beginnen. Om beurten draaien de spelers aan de wijzer van de draaitafel. Hierbij moet de wijzer minstens 2 x zijn rondgeweest. Je moet eerst een lijfje hebben, voordat je andere delen uit de pot mag nemen. Je kunt een lijfje krijgen als je een 1 draait of als je de Graaf draait (zie verder). Je krijgt dan een frame en het lijfje, waarbij je er op moet letten dat de kleur van het shirt overeenkomt met de kleur van de frame-rand.

Let op: Op de draaitafel zijn de kledingstukken geel. Dit heeft geen betekenis voor het spel. Lijfjes mag je kiezen en de overige ledematen neem je in de kleur van het lijfje dat je al hebt. Als je het lijfje eenmaal hebt is de volgorde waarin je de overige ledematen verzamelt, vrij. Je krijgt het lichaamsdeel, waarop de pijl stil blijft staan. Als je dit deel al hebt, heb je pech gehad.

Als je weer "een lijfje" draait mag je een nieuw frame en lijfje uit de pot nemen. Als deze er niet meer zijn mag je deze van een medespeler naar keuze nemen. Ernies die het lijfje én het hoofd hebben mogen niet meer geroofd worden.

Die zijn beschermd in de eerste ronde van het spel.

Stopt de pijl op de Graaf dan mag je een lichaamsdeel uit de pot kiezen (dit kan dus ook een lijfje + frame zijn). Je mag bovendien nog een keer draaien.

Als de pijl op Oscar stopt, heb je pech: je moet dan een stukje inleveren aan de pot. Je mag overigens kiezen welk stukje je teruggeeft.



De tweede ronde van het spel gaat in als een speler al zijn frames vol heeft, en weer aan de beurt is. Als hij nu een lichaamsdeel draait, dat hij bij een andere speler aan kan leggen, dan pakt hij de Ernie van deze speler af. Uiteraard kan later in het spel deze Ernie ook weer van hem worden afgepakt. Zo wisselen de Ernies nogal eens van eigenaar in de tweede ronde. De Graaf en Oscar houden in deze ronde hun betekenis.

Het spel is afgelopen als alle Ernies compleet zijn. Wie de meeste Ernies heeft is de winnaar.

Jumbo Sesamstraat, een lijn van puzzels en spellen, die aansluit bij het vrolijke, speelse en educatieve karakter van de populaire TV serie.



Telpuzzlino. Vanaf 4 jaar.

Een, twee, drie ... twaalf. Zover kun je al leren tellen met Ernie en Bert. 12 kleurige puzzeltjes in een doos.





4 in 1 puzzel. Vanaf 3 jaar.

Vier puzzels van 4, 6, 9 en 16 stukjes.



4 puzzels. Vanaf 3 jaar.

Vier puzzels met Sesamstraatmotieven. Iedere puzzel telt 20 stukjes.



Electro®. Vanaf 3 jaar.

Een Electro® spel voor kinderen die nog niet (goed) kunnen lezen. De vragen en antwoorden zijn allemaal door tekeningen uitgebeeld.



Vloerpuzzel. Vanaf 3 jaar.

Een gezellige puzzel met 16 grote stukken.





Jumbolino. Vanaf 3 jaar.

Deze Jumbolino is speciaal voor jongere kinderen. De dobbelsteen is vervangen door een draaischijf, waardoor kinderen, die nog niet goed kunnen tellen, makkelijk mee kunnen spelen.



Plastifigura. Vanaf 3 jaar.

Een speelbord met veel stevige plakfiguren. Een activiteit voor ouder en kind samen: de een vertelt en de ander illustreert. Maar kinderen zullen al snel eigen verhaaltjes gaan verzinnen.



Treinpuzzel. Vanaf 3 jaar.

Een hele lange vloerpuzzel en als deze af is, begint het spelen pas echt. Door Sesamstraatfiguren in- of uit te laten stappen, leert het kind een aantal belangrijke tegenstellingen. Totale lengte van de puzzel 168 cm!



Puzzlino alfabet. Vanaf 5 jaar.

Dit is een eerste kennismaking met letters. Kinderen puzzelen de beginletter aan een voorwerp. Het is een prima oefening om klanken aan letters te "koppelen".





Ik leer lezen. Vanaf 6 jaar.

Met "Ik leer lezen" leren kleuters de beginselen van het spellen. Ze leren spelenderwijs woorden van ten hoogste 5 letters te vormen. Met het speciale toverglas kunnen ze vervolgens zelf controleren of de spelling juist is.

Dit spel of deze puzzel van Sesamstraat maakt deel uit van een serie. Jumbo heeft ter gelegenheid van het 15-jarig bestaan van de populaire TV serie Sesamstraat een lijn van puzzels en spellen ontwikkeld, die aansluit bij het speelse, vrolijke maar ook educatieve karakter van Sesamstraat. De serie richt zich op kinderen in de leeftijd van 3 tot en met 7 jaar. Spelenderwijs maakt uw kind zich een aantal basisvaardigheden eigen waaronder het herkennen van vormen en kleuren, het plaatsnemen van een detail in een groter geheel en het combineren van voorwerpen en/of activiteiten.

Voor de oudere kleuters zijn er spellen waarin een begin wordt gemaakt met lezen. Hierboven gaven wij u een overzicht van alle spellen en puzzels uit de serie. De beschrijving is kort gehouden. Vaak vindt u in de dozen tips voor vervolgactiviteiten. De leeftijdsaanwijzing is niet meer dan een indicatie, omdat kinderen nogal van elkaar verschillen. Waarschijnlijk hebben alle kinderen, zeker in het begin, wel een beetje hulp nodig.

©1991 Jim Henson Productions, Inc. Sesamstraat and the Sesamstraat sign is a trademark or service mark of CTW.

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

© 1990 by Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

1e druk

