

SPEL 5 Lottospel met kleuren

- Leg de kleurenfiches omgekeerd op een stapeltje. Dat is de pot.
- De jongste speler pakt het bovenste fiche uit de pot en legt het op een afbeelding met dezelfde kleur op een van zijn plankjes.
- Heeft hij al een fiche met die kleur neergelegd, dan legt hij het schijfje terug onder op de stapel.
- Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn plankje(s) vol heeft, heeft gewonnen.

Variant: in plaats van de fiches van de pot op een stapeltje te leggen, kun je ze ook omgekeerd op tafel uitspreiden. Het spel wordt dan een memo lottospel.



SPEL 6 Rapido-kleuren (behendigheidsspel)

- De afbeeldingsfiches liggen met het plaatje naar boven op tafel.
- De kleurenfiches liggen omgekeerd en vormen "de pot".
- De jongste speler pakt een kleurenfiche uit de pot en zegt bijvoorbeeld "Rood als..."
- De eerste speler die een silhouetfiche van die kleur vindt, pakt het op en zegt: "Rood als kersen!"
- Hij draait het fiche om en als het dezelfde kleur heeft, wint hij beide fiches.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel is afgelopen als er geen kleurenfiches meer in de pot zitten: de speler met de meeste fiches heeft gewonnen.



Ook verkrijgbaar:



Inhoud: 4 plankjes met voor- en achterzijde, 24 geïllustreerde fiches met voor- en achterzijde, 24 gekleurde fiches en spelregels

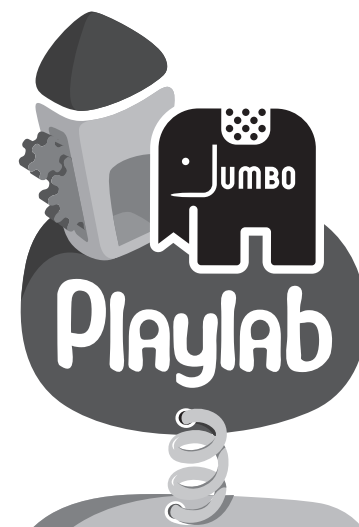


Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset. Westzijde 184, 1506 EK, Zaandam, the Netherlands. © Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved. Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu

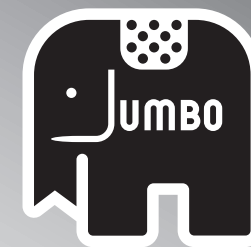
81483



Jumbo Playlab

Welkom bij Jumbo Playlab! Een wereld vol knotsgekke figuren en gekke fratsen! De wereld van Jumbo Playlab hebben we samen met ouders, grootouders en natuurlijk kinderen ingericht. De spellen barsten daarom niet alleen van het speelplezier, ze geven kinderen tussen de twee en zes jaar ook écht iets mee. Lezen, schrijven, tellen, rekenen, maar ook samen spelen of slim denken; op iedere doos zie je in één oogopslag wat de kleintjes ervan opsteken. Jumbo Playlab. Leuk voor nu, handig voor later!

www.playlab.eu



NL Spelregels

Vormen en kleuren

- 4 plankjes:
 - op de voorzijde: 6 afbeeldingen in verschillende kleuren
 - op de achterzijde: 6 afbeeldingen in silhouet
- 24 fiches met op de voorzijde een kleurenafbeelding en op de achterzijde een afbeelding in silhouet
- 24 kleurenfiches

blauw

de walvis
de wolk
de vlinder
de vogel

rood

de kersen
de vis
de aardbei
het lieveheersbeestje

geel

de zon
de bij
het kuiken
de ster

groen

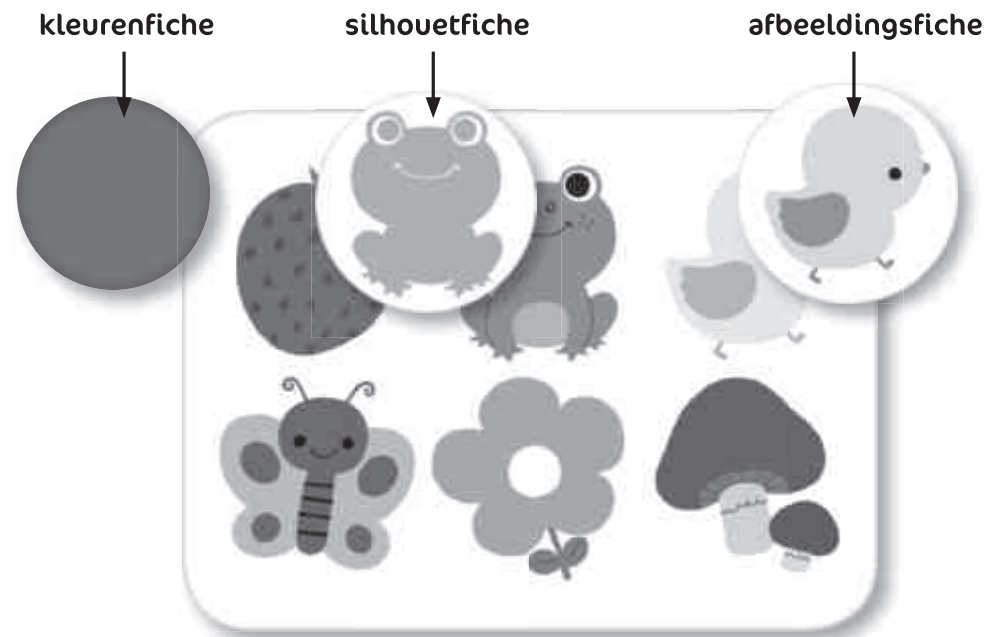
de appel
de krokodil
de kikker
het blaadje

roze

het varken
de ballon
de bloem
het snoepje

bruin

de eekhoorn
de kastanje
de paddenstoel
de beer



Voor de ouders

Als je kind 2 jaar is, begint het kleuren te ontdekken en te herkennen. De serie "Ik leer..." speelt hierop in met een zeer compleet spel met duidelijke doelen:

- 1 kleuren leren benoemen
- 2 woordenschat uitbreiden
- 3 vormen en silhouetten herkennen



De spelletjes lopen op van heel eenvoudig naar wat moeilijker. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

Alleen spelen

SPEL 1 Plaatjesspel

- De eerste keer kies je een plankje en de bijbehorende gekleurde afbeeldingsfiches.
- Het kind kiest een fiche en benoemt de afbeelding.
- In zijn eigen tempo zoekt hij bij ieder fiche het bijbehorende plaatje op het plankje. (Je kunt samen met je kind alle plankjes ontdekken.)

SPEL 2 Kleurenspel

- Het kind kiest een plankje en legt dat met de gekleurde kant naar boven voor zich neer.
- Pak een kleurenfiche en vraag bijvoorbeeld:
 - "Wie is blauw?"
 - "De walvis is blauw!"
- Het kind krijgt het fiche en legt het op de afbeelding die hij heeft genoemd.
- Als het plankje vol is, kiest hij een ander plankje.

SPEL 3 Silhouettenspel

- Het kind kiest een plankje en legt dat met de silhouetten naar boven voor zich neer.
- Pak een afbeeldingsfiche met een silhouet en vraag bijvoorbeeld:
 - "Wie ben ik?"
 - "Je bent de kikker!"
- Het kind krijgt het fiche en legt het op de afbeelding die hij heeft genoemd.
- Als het plankje vol is, kiest hij een ander plankje.

Het spel verlengen:

- Je kunt je kind de kleurenfiches ook laten sorteren: alle rode fiches bij elkaar, alle gele fiches, enz.
- Speel met je kind door het andere dingen te laten ontdekken die rood zijn: "de tomaten! de brandweerauto! mijn schoentjes!"



Samen spelen

- Als je met 4 spelers speelt, krijgt elke speler 1 plankje.
- Als je met 3 spelers speelt, krijgt elke speler 1 plankje. (1 plankje wordt met de bijbehorende schijfjes uit het spel gehaald.)
- Als je met 2 spelers speelt, krijgt elke speler 2 plankjes. De spelers leggen hun plankje met de gekleurde kant naar boven voor zich neer.

SPEL 4 Lottospel met afbeeldingen

- Leg de afbeeldingsfiches omgekeerd op een stapeltje. Dat is de pot.
- De jongste speler pakt het bovenste fiche uit de pot en kijkt of hij net zo'n afbeelding op een van zijn plankjes heeft.
 - Vindt hij de afbeelding, dan legt hij het fiche erop met de gekleurde kant naar boven.
 - Vindt hij de afbeelding niet, dan legt hij het fiche terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
 - De eerste speler die zijn plankje(s) vol heeft, heeft gewonnen.