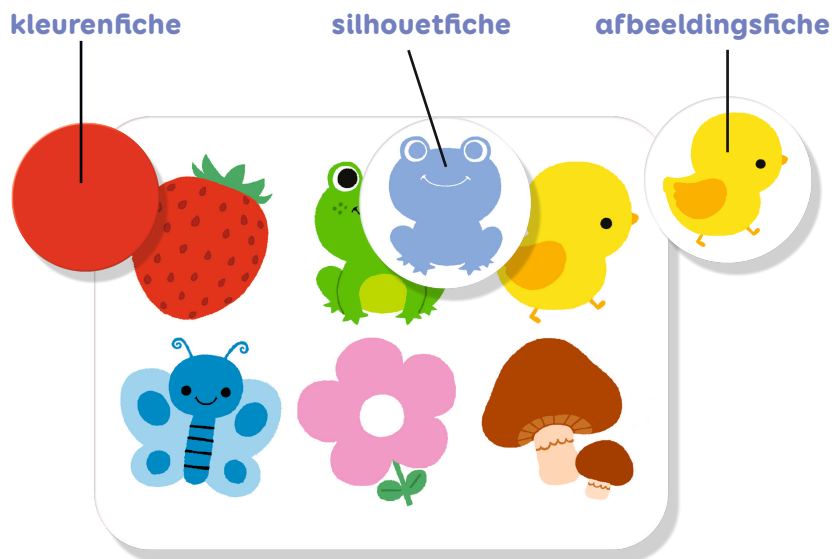


SPEL 6 Rapido-kleuren (behendigheidsspel)

- Leg de afbeeldingsfiches uitgespreid op tafel, met de silhouetzijde naar boven.
- Leg de kleurenfiches omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één kleurenfiche van de stapel en zegt bijvoorbeeld "Rood als..."
- De eerste speler die een silhouetfiche vindt dat bij die kleur hoort, pakt het fiche en zegt: "Rood als kersen!"
- De speler draait het silhouetfiche om en als het dezelfde kleur is, wint hij beide fiches, en 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.



Bewaar de handleiding omdat deze belangrijke informatie bevat.

19569

Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2011-2025 Jumbo Group.

jumboplay.com



vormen & kleuren



Met 'ik leer vormen & kleuren' leren kinderen spelenderwijs kleuren benoemen, vormen en silhouetten herkennen en verbanden leggen. Ook vergroten zij hun woordenschat. Als een kind 2 jaar oud is, begint het kleuren te benoemen en vormen te herkennen. 'ik leer vormen & kleuren' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen te spelen.

INHOUD

- 4 dubbelzijdige lottokaarten
 - 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 kers
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

Neem deze handleiding goed door, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen.

De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en loopt op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

ZELFSTANDIG SPELEN

SPEL 1 Het plaatjesspel

- De eerste keer kies je een lottokaart en leg je deze voor het kind op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Leg de zes afbeeldingsfiches die bij deze kaart horen ook op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Het kind kiest een fiche en benoemt de afbeelding.
- In zijn eigen tempo zoekt het kind bij elk fiche de bijbehorende afbeelding op de kaart. Zo kan het kind zelfstandig alle kaarten ontdekken.

SPEL 2 Het kleurenspeel (onder begeleiding spelen)

- Het kind kiest een lottokaart en legt deze voor zich op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Leg de zes kleurenfiches die bij deze kaart horen ook op tafel.
- Neem een kleurenfiche en vraag aan het kind: "Wat is blauw?"
- Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Bijvoorbeeld: "De walvis is blauw".
- Het kind krijgt het fiche en legt dit op de afbeelding van de kaart.
- Als de kaart vol is, kiest het kind een andere lottokaart.

SPEL 3 Het silhouettenspel (onder begeleiding spelen)

- Het kind kiest een lottokaart en legt dit voor zich op tafel, met de silhouetzijde naar boven.
- Leg de zes silhouetfiches die bij deze kaart horen ook op tafel.
- Neem een silhouetfiche en vraag aan het kind: "Wat is dit?"
- Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De kikker is groen".
- Het kind krijgt het fiche en legt dit op de afbeelding van de kaart.
- Als de kaart vol is, kiest het kind een andere lottokaart.

SAMEN SPELEN

- Als je met 4 personen speelt, krijgt iedere speler 1 kaart.
- Als je met 3 personen speelt, krijgt iedere speler 1 kaart. De overige kaart wordt met de bijbehorende fiches uit het spel gehaald.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt iedere speler 2 kaarten.
- De spelers leggen de kaarten voor zich op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.

SPEL 4 Lottospel met afbeeldingen

- Leg de afbeeldingsfiches omgekeerd op een stapel, met de silhouetzijde naar boven. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één fiche van de stapel. Hij kijkt of deze afbeelding op zijn lottokaart staat.
- 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 kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

SPEL 5 Lottospel met kleuren

- Leg de kleurenfiches omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één fiche van de stapel. Hij kijkt of het fiche dezelfde kleur heeft als een afbeelding die op zijn lotto-kaart staat.
- Vindt hij de afbeelding, dan legt hij het fiche erop met de gekleurde kant naar boven.
- Heeft hij al een fiche met die kleur neergelegd, dan legt hij het fiche terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

Variant: In plaats van de fiches van de pot op een stapel te leggen, kun je ze ook op tafel uitspreiden. Het spel wordt dan een memo-lotto-spel.