



wat hoort erbij?



Ravensburger® spel nr. **22 058 8**

Een legspel voor **1 – 4** kinderen vanaf **2** jaar.

Inhoud: 12 puzzelparen (24 puzzelstukken)

*nijntje op de fiets, nijntje zit op de schildpad, nijntje speelt tafeltennis...
Op de puzzelstukken staan verschillende voorwerpen of dieren en ze laten zien
wat nijntje ermee kan doen! Spelenderwijs ontdekken kinderen het verband
tussen de kaarten. Met behulp van de puzzelvormen kunnen de kinderen zelf
controleren of de paren wel echt bij elkaar horen. Het zoeken naar de juiste
paren is ook heel leuk om alleen te doen! Doordat de kinderen vertellen wat ze
op de kaarten zien, vergroten zij hun woordenschat.*

Spelidee 1

Welke puzzelstukken horen bij elkaar? (Voor 1 – 4 spelers)

Als eerste worden alle kaarten open op tafel gelegd. De kinderen pakken om de beurt een puzzelstuk waarop nijntje staat en beschrijven wat nijntje doet. Vervolgens zoeken ze het puzzelstuk met het voorwerp dat bij de beschreven kaart past en puzzelen de beide stukken in elkaar.

Spelidee 2

Wie heeft de passende kaart? (Voor 2 – 4 spelers met spelleider)

De oudste speler (of een volwassene) is de spelleider. Hij krijgt alle puzzelstukken met de voorwerpen en verdeelt de andere puzzelstukken gelijk onder de kinderen die meespelen. Eén voor één laat de spelleider de kinderen één van de puzzelstukken zien en vraagt: "Wat is dat?" De kinderen benoemen wat ze zien, b.v. "Een hond." Vervolgens vraagt de spelleider: "Wat doet nijntje met de hond?" De kinderen zouden in dit geval kunnen antwoorden: "nijntje speelt met de hond." Alle kinderen controleren nu hun puzzelstukken. Wie het passende puzzelstuk voor zich heeft, krijgt van de spelleider het tweede stuk en mag beide stukken aan elkaar leggen.

Spelidee 3

Puzzelstukken ruilen (Voor 2 – 4 spelers)

De puzzelstukken worden blind geschud en gelijk onder de spelers verdeeld. De spelers leggen hun puzzelstukken open voor zich neer en kijken eerst of ze al twee puzzelstukken hebben die aan elkaar passen. Om de beurt proberen de spelers dan door gerichte vragen de passende puzzelstukken te krijgen, b.v. “Ik heb het puzzelstuk met de bal nodig.” Wie dit stuk voor zich heeft, geeft het aan de vragende speler en mag nu zelf naar een puzzelstuk vragen. Dit gaat zo door, tot tenslotte alle puzzelstukken passen.

Spelidee 4

Paren zoeken (Voor 2 – 4 spelers)

De puzzelstukken worden blind geschud en op tafel gelegd. Dan wordt een willekeurig puzzelstuk omgedraaid. De oudste speler mag beginnen en draait een nieuw puzzelstuk om. Hij kijkt, of het bij het al omgedraaide puzzelstuk past. Past het niet, dan blijft het puzzelstuk open op tafel liggen en de volgende speler is aan de beurt. Past het wel, dan mag de speler de beide puzzelstukken als paar voor zich neerleggen en meteen nog een puzzelstuk omdraaien. Zo gaat het om de beurt verder. Wie aan de beurt is, draait een puzzelstuk om en kijkt of het bij een al open liggend puzzelstuk past. Past het, dan mag hij het puzzelpaar als winst voor zich neerleggen. Past het niet, dan blijft het puzzelstuk open in het midden op tafel liggen. Wie aan het einde de meeste puzzelparen heeft, wint het spel.

Illustrations Dick Bruna © copyright Mercis bv, 1953-2011

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger

227724