

WAT KOOP JE OP DE MARKT?



EEN LOTTO SPEL OVER LEKKER EN GEZOND ETEN.

Met dit spel leren kinderen waar wij onze etenswaren kopen. De speelborden, die verschillende kraampjes voorstellen, hebben getekende illustraties, terwijl op de fiches waarmee gespeeld wordt, foto's van etenswaren staan; dit is zo gedaan om te voorkomen dat bij het spelen de kinderen niet eenvoudigweg dezelfde afbeeldingen koppelen, maar ook echt de etenswaren leren herkennen.

INHOUD:

- 6 speelborden met afbeeldingen van marktkramen
- 48 fiches waarop foto's van etenswaren staan
- Uitleg over over de Schijf van 5
- Leuke en handige tips over hoe je lekkere en gezonde maaltijden voor en met je kind klaarmaakt. Op deze manier zijn maaltijden gezond, lekker en... gezellig!



ZO SPEEL JE 'WAT KOOP JE OP DE MARKT?'

NODIG: EEN PLASTIC OF STOFFEN ZAKJE.

Iedere speler kiest een marktkraampje en legt het voor zich neer; de rest van de kraampjes wordt op tafel gelegd. Deze kraampjes tellen niet mee voor de overwinning. De fiches worden door elkaar gehusseld en in een zakje van plastic of stof gedaan. De jongste speler neemt een fiche en na de foto te hebben bekeken zegt hij om welk product het gaat; iedereen controleert of dit product afgebeeld staat op zijn speelbord of op een van de overblijvende speelborden, daarop wordt het fiche op de juiste plaats gelegd. Nu is de linker speler aan de beurt en neemt een fiche. Het spel gaat zo door totdat een van de deelnemers zijn eigen marktkraampje compleet heeft en het spel wint.



ANDERE MOGELIJKHEID:

Er wordt op dezelfde manier gespeeld als hierboven beschreven, maar alle marktkraampjes worden onder de spelers verdeeld. Het spel is pas afgelopen wanneer alle kraampjes die je voor je hebt, compleet zijn. Deze spelvariant duurt iets langer, maar de kinderen leren alle etenswaren kennen.



EN ROUTE POUR LE MARCHÉ !



APPRENEZ OÙ ACHETER LES ALIMENTS.

Ce jeu apprend aux enfants où acheter les aliments. Les plateaux de jeu, qui présentent plusieurs étals, reprennent des illustrations dessinées tandis que les cartes de jeu reprennent des photos des aliments. Notre objectif est d'éviter que les enfants relient simplement deux images entre elles mais bien qu'ils apprennent à reconnaître les aliments de tous les jours.

CONTENU

- 6 plateaux de jeu reprenant les illustrations des étals
- 48 cartes de jeu reprenant les aliments photographiés
- Explication de la roue alimentaire
- Astuces pratiques et amusantes pour la préparation de bons petits plats sains à faire pour et avec votre enfant. Une autre façon d'avoir des repas sains, délicieux et ... plaisants !

COMMENT JOUER À « EN ROUTE POUR LE MARCHÉ ! »

ACCESSOIRE : UN SAC EN PLASTIQUE OU EN TISSU.

Chaque joueur choisi un étal et le dépose devant lui. Les étals qui ne sont pas choisis, sont placés sur le côté et ne compteront pas pour la victoire. Les cartes sont mélangées et placées dans un sac en plastique ou en tissu. Le joueur le plus jeune prend une carte et après avoir regardé la photo dit de quel aliment il s'agit. Chacun regarde son étal et ceux qui sont placés sur le côté afin de déposer la carte au bon endroit. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une carte. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait rempli tout son étal et gagne de ce fait le jeu.

AUTRE POSSIBILITÉ :

Au lieu de choisir un étal, les joueurs se répartissent la totalité des étals et jouent comme indiqué ci-dessus. Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs a complété tous ses étals. Cette variante dure plus longtemps mais les enfants apprennent à reconnaître tous les aliments.



12593

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu

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

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

