

KARELTJE KEVER

Handleiding

Vorbereiding voor de ouders:

Voordat er met Kareltje Kever gespeeld kan worden moet u eerst drie AA-batterijen (1.5V) plaatsen in de houder aan de onderkant. Om de batterijen te plaatsen moet u eerst het paneel met een schroevendraaier openschroeven. Let er bij het plaatsen van de batterijen op dat u ze exact zo plaatst als staat aangegeven op de bodem van de houder.

Het spel kan beginnen:

- Zet Kareltje aan met behulp van de schakelaar aan de onderkant.
- Zet Kareltje op de tafel of op de vloer.
- Laat alle spelers in een kring om Kareltje heen gaan zitten.
- De jongste speler mag beginnen en de grote gele knop op Kareltjes rug indrukken. Kareltje gaat nu ronddraaien. Als hij stopt, wijst hij naar een speler. Kareltje geeft nu een opdracht. Door één keer op Kareltjes linker 'hand' te drukken wordt deze opdracht herhaald.
- Als de opdracht is uitgevoerd, drukt de speler nog een keer op de gele knop.
- Nu geeft Kareltje de volgende opdracht. Wie door Kareltje wordt aangewezen moet eerst alle vorige opdrachten uitvoeren, en daarna de nieuwe.

Het spel gaat zo door, totdat iemand denkt dat een van de spelers een fout heeft gemaakt (bijvoorbeeld een opdracht heeft vergeten of in de verkeerde volgorde heeft uitgevoerd). Deze speler kan de ander 'uitdagen' door twee keer op Kareltjes linkerhand te drukken. Kareltje herhaalt dan de hele lijst met alle opdrachten die hij heeft gegeven, in de juiste volgorde.

- Heeft de uitdager gelijk, dan verliest de speler die de fout heeft gemaakt één leven.
- Heeft de uitdager ongelijk, dan verliest hij/zij één leven.

Kareltje kan maximaal 20 opdrachten onthouden en begint te piepen als zijn geheugen vol is.

Einde van het spel:

Aan het begin van het spel moet besloten worden hoeveel levens (1 t/m 3) elke speler heeft. Jongere kinderen kunnen het beste meer levens krijgen. Een speler die geen levens meer over heeft doet niet meer mee. Degene die als laatste overblijft, is de winnaar!

Spelvariant voor jonge kinderen:

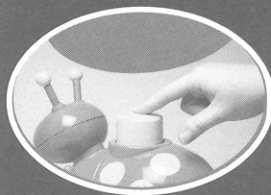
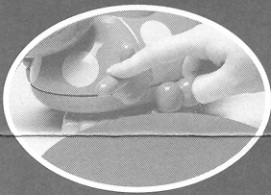
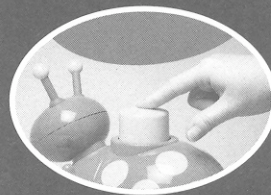
Voor jongere kinderen kan er ook zonder levens worden gespeeld. Iedere speler die de reeks opdrachten goed uitvoert, krijgt een punt. Na afloop van het spel wint degene die het eerste drie punten heeft (dat kunnen ook meerdere spelers zijn!). Op deze manier kunnen jongere spelers gewoon aan het spel mee blijven doen.

Bij heel jonge kinderen raden wij aan het uitvoeren/herhalen van de vorige opdrachten achterwege te laten. Kareltje Kever kan nu gewoon als leer- en doospel worden gespeeld. De gekozen opdrachten stimuleren het kind allerlei vaardigheden te oefenen waaronder: ruimtelijk inzicht, herkennen van alledaagse voorwerpen en lichaamsdelen, herkennen van dieren en dierengeluiden en nog veel meer.

BATTERIJEN:

Kareltje Kever werkt op drie AA (1,5 V) batterijen. Plaats de batterijen met de pluszijde naar de goede kant in de houder. De juiste positie van de batterijen staat aangegeven op de bodem van de houder.

- Probeer batterijen die u niet op kunt laden niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van het type AA.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.



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

© 2001 Jumbo International, Amsterdam.
www.jumbo.nl

© 1988 The Obb



00526