

Boerderij Bedtijd

WELTERUSTEN SPEL

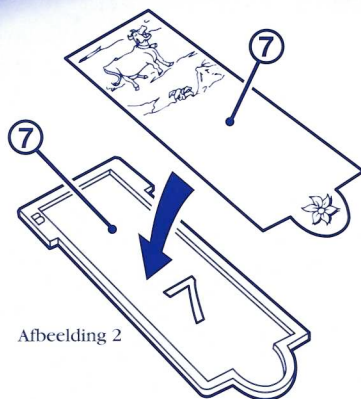
**Het welterusten verhaaltjesspel
voor ouder en kind**

Inhoud:

1 spelhouder, 1 verhaaltjeskaart, kartonnen schijf, 7 lipjes, stickervel,
2 ronde stekertjes, 3 struikvormige stekertjes, 1 draaiwijzer.

DOEL VAN HET SPEL

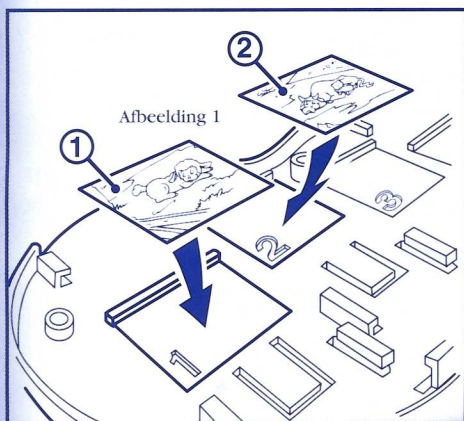
Alle dieren in slaap laten vallen zodat je de schijf
van de dag op de nacht kunt zetten.



Afbeelding 2

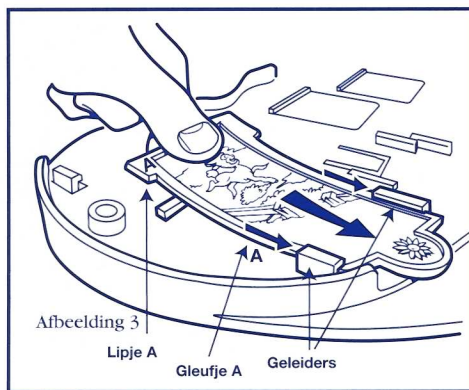
VOORBEREIDING

1. Maak alle plastic onderdelen los van het frame. Gebruik indien nodig een schaar.
2. Plak de stickers nummer 1 - 5 (de dieren die snel slapen) op hun plaats op de spelhouder (zie afbeelding 1). Het cijfer naast elke sticker hoort bij het cijfer op de houder.

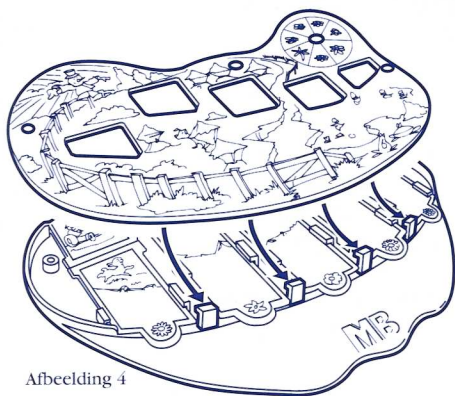


3. Plak de overige zeven stickers (nummer 6 - 12) op de lipjes met de bijbehorende cijfers (zie afbeelding 2).

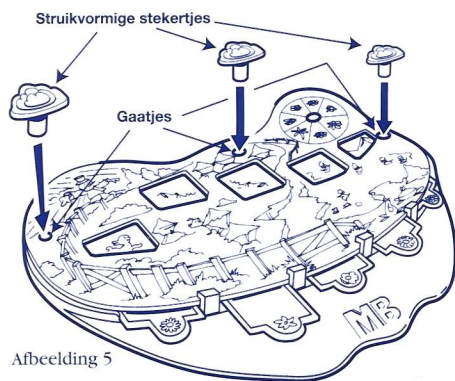
4. Op elk lipje staat een letter (van 'A' tot 'G'), net als op het bijbehorende gleufje in de houder. Steek alle lipjes in de betreffende gleufjes. Let op dat ze netjes tussen de geleiders schuiven. Lipje 'A' bijvoorbeeld moet in gleufje 'A', enz. Zie afbeelding 3.



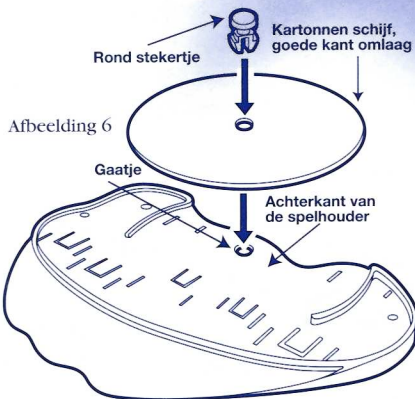
5. Leg de verhaaltjeskaart op de voorkant van de houder - de kaart moet onder de vier hoekjes vallen (zie afbeelding 4).



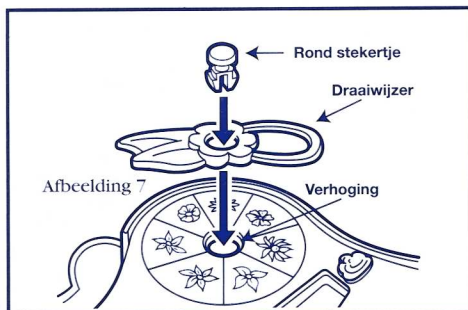
6. Druk een struikvormig stekertje in de drie gaatjes aan de voorkant van de houder om de verhaaltjeskaart vast te zetten.



7. Draai de spelhouder om. Leg de kartonnen schijf met de goede kant omlaag op de achterkant van de houder - het gaatje van de schijf precies op het gaatje in de achterkant. Klik er een rond stekertje in om hem vast te zetten.



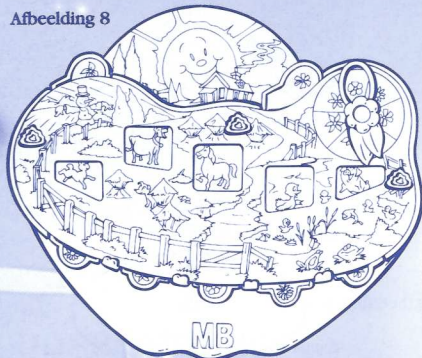
8. Draai de spelhouder weer goed om. Zet nu de draaiwijzer op de verhoging in de rechter bovenhoek. Zet hem vast met een rond stekertje.



VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Druk alle lipjes in, zodat alle dieren 'wakker' zijn (zie afbeelding 8). Vergeet het lipje van de tractor en de haan niet.

Afbeelding 8



2. Controleer of de schijf op 'overdag' staat.

HET SPEL

1. Eerst leest de volwassene de tekst bovenaan de schijf voor.
2. Het kind mag vervolgens als eerste de draaiwijzer laten draaien.
3. Kijk als de draaiwijzer stopt goed naar de bloem die in het rondje staat en zoek dezelfde bloem op een van de lipjes.
Let op: als je bij je eerste beurt de bloem van de haan (☀) of de bloem van de tractor (🚜) draait, dan draai je nog eens, totdat je een van de andere bloemen krijgt.

4. Trek het bijbehorende lipje uit en je ziet een welterusten-verhaaltje. Nu leest de volwassene het verhaaltje voor!
Als het verhaaltje afgelopen is, is het dier in slaap gevallen!

Laat het lipje wanneer het dier eenmaal slaapt de rest van het spel in de 'slaapstand' staan, tenzij het dier op een van de volgende manieren weer wakker wordt:

- Als je het lipje van de haan uittrekt, zegt iedereen 'Kukeleku!'. Hier worden alle dieren wakker van!

Je moet alle lipjes weer indrukken zodat de dieren weer wakker zijn.

- Als je het lipje van de tractor uittrekt, maakt iedereen het geluid van een tractor! De tractor maakt maar een van de dieren wakker. Kies één dier en duw zijn lipje weer naar binnen.

Let op: de lipjes van de haan en de tractor mogen tijdens het spel maar één keer gebruikt worden om de dieren wakker te maken. Als alle dieren wakker zijn wanneer je de bloem van de haan of de tractor draait, draai je nog eens.

5. Nu laat de volwassene de draaiwijzer draaien en trekt het lipje met de bijbehorende bloem uit. (Als je een bloem draait van een lipje dat al uitgetrokken is, draai je nog eens.)

Laat zo om de beurt de draaiwijzer draaien zodat alle dieren in slaap vallen.



DE WINNAAR

De speler die het laatste dier in slaap laat vallen is de winnaar. Als beloning mag deze speler de schijf draaien, zodat de zon ondergaat en de maan te voorschijn komt.

Tot slot leest de volwassene de tekst van het nachtplaatje op de schijf voor en het spel is afgelopen.

Bekijk ook de andere activiteiten op de verbaaltjeskaart: iemand heeft zich verstopt... en misschien kan de boer je hulp gebruiken met tellen!



© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.