



INHOUD: 12 dubbelzijdige kaarten, 15 pijlenfiches, 24 oplossingskaarten.



DOEL VAN HET SPEL: Een route bepalen om de dieren te helpen de weg (groene kaarten) of hun plaats van bestemming (gele kaarten) te vinden.



Leg een kaart voor het kind neer en de pijlenfiches ernaast.
Bekijk samen eerst de verschillende pijlen:



= volg de weg naar boven



= volg de weg naar beneden



= volg de weg rechtdoor



SPELVERLOOP:

- Op de groene kaarten, nr. 1 tot nr. 12: de opdracht staat boven aan de kaart. Zo weet het kind met welk dier hij moet spelen en waar het dier naartoe moet.



De beer is op zoek naar een pot honing.

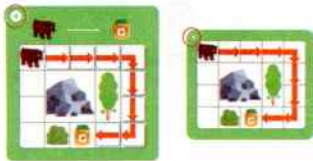
Op het geruite gedeelte van de kaart moet het kind de weg die het dier moet volgen aangeven. Hindernissen moeten worden vermeden.

Het kind bepaalt de route op de kaart met behulp van de pijlen. Hij legt de pijlenfiches één voor één op de juiste vakjes.

Let op: schuin naar boven of naar beneden mag niet!

De pijlen moeten de juiste route en de juiste richting aangeven... tot aan de plaats van bestemming!

Als het kind klaar is, kan hij de route controleren op de bijbehorende oplossingskaart.



Klopt het? Goed gedaan!

- Op de gele kaarten, nr. 13 tot nr. 24: de opdracht staat onder aan de kaart. Zo weet het kind met welk dier hij moet spelen en welke aanwijzingen hij moet volgen.



Een konijn - de route die het konijn moet volgen

Waar leidt dit pad naartoe? Waar gaat het konijn naartoe?

Om achter het antwoord te komen, legt het kind de pijlen op het geruite gedeelte van de kaart neer. Hij moet zich aan de aangegeven volgorde en aan de richting van de pijlen houden.

Let op: schuin naar boven of naar beneden mag niet!

Als het kind klaar is, kan hij de route controleren op de bijbehorende oplossingskaart.



Klopt het? Goed gedaan!