

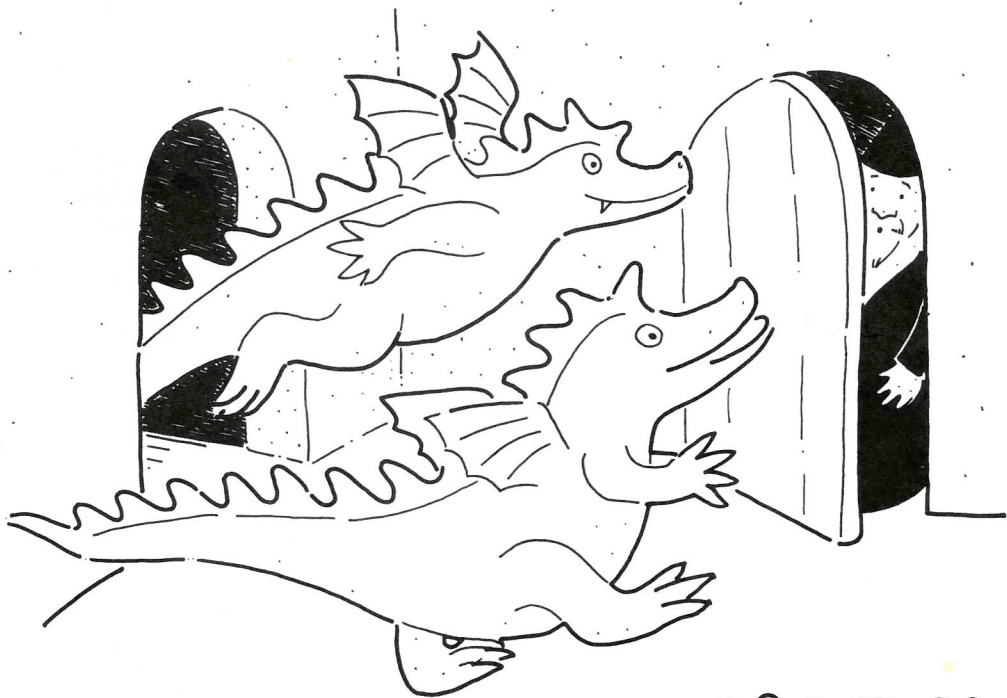
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4252

Dri Dra Drachenburg



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1997

Dri-dra-drakenburcht

Boek en spel voor 1-2 kinderen vanaf 2 jaar.

Idee: Anja Wrede

Grafiek: Thomas Müller

Beste ouders,

U heeft voor uw kind een veelzijdig product aangeschaft. Met de beide spelfiguren is het een vrolijk stuk speelgoed voor kinderen vanaf 2 jaar. Wanneer uw kind vanaf ongeveer z'n 3e jaar voor het eerst begint eenvoudige spelregels te begrijpen, verandert het speelgoed in een hardlopopwedstrijd. Vormherkenning, kleurwaarneming en motorische vaardigheden worden geoefend terwijl de draken door de burcht gieren. Veel plezier met deze dri-dra-draken!

Spelinhoud:

1 speelboek

2 draken

3 speelstenen

1 buidel

Doel van het spel:

Beide draken proberen om zo snel mogelijk de kamer van de grote tovenaars te bereiken. Ze houden zich goed verborgen, want regelmatig doet Karel, de grote tovenaars, zijn kamerdeur open en probeert ze te betrappen.

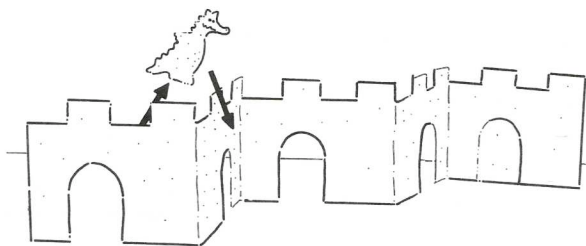
Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een draak uit en stelt deze op voor de titelpagina van het boek. De deur van Karels' kamer is gesloten. De 3 speelstenen worden in de buidel gestopt.

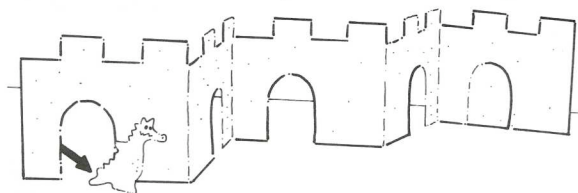
Spelverloop:

Haal een speelsteen uit de buidel tevoorschijn en laat hem zien.

Op de steen is te zien:

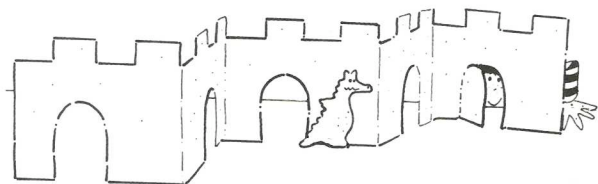


... een wolk (turkoois). Je draak vliegt luid snuivend over een blad-
zijde naar de volgende kamer en verstopt zich snel tegen de muur.



... een paar drakenpoten (roze). Stilletjes sluipt je draak door de deur-
opening en drukt zich dicht tegen de wand.

Let er bij het verstoppen op dat neus noch staart door de deur te zien
zijn!



... de toverhoed (paars). O wee. Karel gaat de draken uit de burcht
verjagen, omdat ze hem steeds aan het schrikken maken en hem van
zijn toverkunsten afhouden. **Nu moet jij voor Karel de tovenaarspe-**
len. Jouw draak blijft waar hij is. Ga naar de achterkant van het boek
en doe de deur open. **Kijk nu door de deuropeningen heen ...**

Je ziet:

... **de andere draak.** Hij heeft zich niet goed genoeg verstoppt. Omdat jouw adelaarsogen hem hebben ontdekt, mag jouw draak een kamer naar voren.

... **alleen maar lege kamers.** Je doet de deur weer dicht. Er gebeurt niets. Ze zijn allemaal goed verstoppt.

... **je eigen draak.** Nee, die zie je niet, want telkens wanneer je zelf door de deur kijkt, is je draak voor Karel de tovenaars onzichtbaar.

Steek vervolgens de speelsteen terug in de buidel. Geef de buidel door.

Einde van het spel:

Wanneer de eerste draak in de kamer van de tovenaars is aangekomen, slaakt hij een luide drakenkreet en wint zo de partij.

