

BUMBA

SPELREGELS WAS-DA-NA

Luister goed naar de vrolijke geluidjes en ga op zoek naar het juiste plaatje! In het eerste spel De Geluidjeszoeker kunnen de allerkleinsten kennismaken met de geluidjes en de vriendjes van Bumba. Kennen ze de plaatjes goed? Speel dan het Speurneusspel en probeer zo veel mogelijk kaartjes te verzamelen.



Spel 1: De geluidjeszoeker

Haal alle dubbele kaartjes uit het spel en leg ze terug in de doos. Verdeel de 24 overblijvende kaartjes over de spelers. De spelers leggen de kaartjes met de afbeelding naar boven voor zich op de tafel. Zet de geluidjesmaker in het midden van de tafel.

De jongste speler mag beginnen. Hij drukt op de knop en luistert naar het geluidje. Wanneer het geluidje overeenkomt met 1 van zijn kaartjes, mag hij dat kaartje in de doos leggen. Daarna gaat de beurt naar de speler die links van hem zit.

Wie als eerste al zijn kaartjes kwijt is, wint dit spel.



Spel 2: Speurneusspel

Schud alle kaartjes grondig door elkaar en leg ze met de afbeelding naar beneden kriskras door elkaar op tafel.

De jongste speler mag beginnen. Hij drukt op de geluidjesmaker en mag als eerste een kaartje omdraaien. Wanneer dit kaartje bij het geluidje hoort, mag de speler dit kaartje nemen en voor zich leggen. Komt het geluidje niet overeen, dan moet de speler het kaartje terugleggen met de afbeelding naar beneden. De beurt gaat nu naar de speler die links van hem zit. Hij drukt opnieuw op de geluidjesmaker. Hopelijk heeft hij meer geluk! Heeft hij het juiste kaartje gevonden dan blijft hij aan de beurt. Hij drukt opnieuw op de geluidjesmaker en gaat op zoek naar het passende kaartje.

Er zijn twee kaartjes van elk geluidje.

Wie de meeste kaartjes kan verzamelen, wint dit spel.



BUMBA



RÈGLES DU JEU WAS-DA-NA

Ecoute attentivement chacun des sons amusants et pars à la recherche de l'image adéquate !

Avec le jeu « Sur la piste des sons », les tout-petits apprendront à distinguer les sons et les amis de Bumba.

Varions les plaisirs avec « Le jeu du détective », au cours duquel les joueurs tenteront de collecter un maximum de cartes.



Jeu 1 : Sur la piste des sons

Séparez du jeu toutes les cartes en double et rangez-les dans la boîte. Distribuez les 24 cartes restantes entre les joueurs. Chaque joueur pose ensuite les cartes, image vers le haut, devant lui sur la table. Placez la machine à sons au milieu de la table.

Le joueur le plus jeune commence. Il appuie sur le bouton de la machine et écoute le son. Lorsque le son correspond à l'une de ses cartes, il peut remettre cette carte dans la boîte. C'est ensuite au tour du joueur placé à sa gauche.

Le premier à ne plus avoir de carte remporte la partie.



Jeu 2 : Le jeu du détective

Mélangez les cartes puis étalez-les pêle-mêle sur la table, image vers le bas.

Le joueur le plus jeune commence. Il appuie sur la machine à sons et peut retourner une carte en premier.

Lorsque cette carte correspond au son entendu, le joueur peut prendre cette carte près de lui. En revanche, lorsque cette carte ne correspond pas au son, le joueur doit reposer cette carte sur la table, image vers le bas. C'est maintenant au tour du joueur placé à sa gauche. Il appuie à nouveau sur la machine à sons. Souhaitons-lui d'être plus chanceux !

S'il a trouvé la carte correcte, c'est toujours à son tour. Le joueur pousse de nouveau sur la machine à sons et il va à la recherche de la carte correspondante.

Il y a deux cartes correspondant à chaque son.

Le joueur ayant collecté le plus grand nombre de cartes remporte la partie.

