



pim pam
pet[®] picto

A-Z
Bilder Quiz



pim pam pet[®] picto

Inleiding

Pim Pam Pet[®] Picto is een snelle en spannende variant op Pim Pam Pet[®]. Met de afbeeldingen en de draaischijf kun je verschillende spellen spelen. Bij het eerste spel gaat het om snelheid. Wie ziet het eerste een woord met een bepaalde letter.

Bij het tweede spel wordt creativiteit gevraagd. Wie ziet de meeste woorden met een bepaalde letter? Je moet niet alleen goed kijken, maar je ook afvragen of je dingen misschien anders kunt noemen, dan je ze meestel noemt. Een neus is bijvoorbeeld ook een reukorgaan, een gok of een lichaamsdeel.

Het derde spel is een teamspel. Het is van belang dat de teams zo worden samengesteld dat ze min of meer aan elkaar zijn gewaagd. De teams noemen om beurten een woord dat te zien is op de illustraties met een bepaalde letter.

Inhoud

- Draaischijf
- 5 speelborden met aan iedere kant een dubbele illustratie

Spelregels

1. Leg een speelbord op tafel. Ieder bord heeft naar iedere kant dezelfde afbeelding, zodat de spelers aan weerszijden van de tafel de afbeelding goed kunnen zien. Zet de draaischijf zodanig neer dat alle spelers hem even goed kunnen zien.

Spreek af om hoeveel punten je speelt. Met twee spelers is 5 punten een goed begin, met meer

spelers is 3 punten een goede start. Leg pen en papier klaar om de score bij te houden. Beslis wie er mag beginnen. Deze speler draait aan de draaischijf.

De spelers proberen zo snel mogelijk iets te vinden op het speelbord, wat begint met de gedraaide letter. Je moet het aanwijzen op het bord én benoemen.

Wie dat als eerste doet, scoort een punt. De speler die het eerste de eindscore heeft bereikt, is de winnaar. Spelers die gelijk finishen, spelen opnieuw tegen elkaar.

2. Alle spelers nemen pen en papier. Spreek een speeltijd af (bijv. drie minuten). Een speler let op de tijd (m.b.v. een kookwekkertje, een secondewijzer of een zandloper). Kies een speelbord. Een speler draait aan de schijf. De spelers schrijven zoveel mogelijk dingen op die op de afbeelding staan en die beginnen met die letter. Als de tijd verstreken is, lezen de spelers de gevonden voorwerpen aan elkaar voor. Een voorwerp dat een andere speler ook heeft, scoort 1 punt; een voorwerp dat verder niemand heeft, scoort 3 punten.

Speel bijvoorbeeld drie potjes. Wie dan de meeste punten heeft, wint.

3. Alle spelers worden verdeeld over twee gelijkwaardige teams. Kies een speelbord. Beslis welk team begint.

Draai aan de schijf. De teams noemen om beurten een voorwerp dat begint met de gedraaide letter. Het team dat geen voorwerp meer kan vinden, verliest. Het team dat als eerste drie potjes wint, wint de wedstrijd.

Veel plezier!

De eettafel, de camping, de stad en de trouwerij zijn geïllustreerd door Henk L. den Breems.
Het sprookjesbos, de burens, de dierentuin en de winkel zijn van Wim Euverman.
De jungle en het ziekenhuis zijn van Arne van der Ree.

F

pim pam pet[®] picto

Présentation

Pim Pam Pet[®] Picto est une variante rapide et pleine de suspense du jeu Pim Pam Pet[®]. À l'aide des illustrations et de la roulette, les joueurs peuvent jouer à différents jeux. Avec le premier jeu, il s'agit d'être le plus rapide possible. Qui trouvera le premier un mot qui commence par une lettre donnée ?

Le deuxième jeu demande plus de créativité. Qui trouvera le plus de possibles qui commencent par une lettre donnée ? Il s'agit ici non seulement de bien regarder, mais aussi d'essayer de trouver un synonyme aux choses qu'on a l'habitude de nommer. Un nez pourra par exemple être un organe olfactif, un pif ou une partie du corps.

Le troisième jeu est un jeu d'équipe. Il est important que les équipes aient le même niveau. Les équipes citent à tour de rôle un mot qui est visible sur les illustrations et qui commence par une lettre donnée.

Contenu

- Roulette
- cartes avec une double illustration de chaque côté

Règles du jeu

1. Les joueurs posent une carte sur la table. Chaque carte présente la même illustration de chaque côté, pour que les joueurs puissent bien voir l'illustration de part et d'autre de la table. Ils placent ensuite la roulette de façon à ce que

tous les joueurs puissent bien la voir. Les joueurs conviennent ensemble du nombre de points à jouer. Avec deux joueurs, une mise de 5 points est un bon début. À plus de 3 joueurs, 3 points est une bonne mise de départ. Ayez du papier et un crayon sous la main, pour bien actualiser le score. Choisissez qui peut commencer. Ce joueur tourne alors la roulette.

Les joueurs essaient de trouver le plus vite possible quelque chose sur la carte qui commence avec la lettre qui a été tournée. Ils doivent ensuite indiquer cette chose sur la carte et la nommer.

Celui qui y parvient en premier, gagne un point. Le joueur qui a atteint en premier le score final, a gagné la partie. Les joueurs qui terminent à égalité, rejouent les uns contre les autres.

2. Tous les joueurs prennent un crayon et un papier. Convenez d'un temps de jeu (par exemple 3 minutes). Un joueur surveille le temps (à l'aide d'un réveil, d'une trotteuse ou d'un sablier). Choisissez une carte. Un joueur tourne la roulette. Les joueurs écrivent alors le plus de choses possible qui figurent sur la carte et qui commencent par cette lettre. Une fois le temps écoulé, les joueurs lisent à haute voix les mots qu'ils ont trouvés. Un mot qui a également été trouvé par un autre joueur rapporte 1 point ; un mot que personne d'autre n'a trouvé, rapporte 3 points. Commencez par jouer 3 tours. Celui qui a le plus de points, a gagné.

3. Tous les joueurs sont répartis en deux équipes de même niveau. Choisissez un plateau.



F

Désignez l'équipe qui peut commencer. Tournez la roulette. Les équipes nomment à tour de rôle un mot qui commence avec la lettre qui a été tournée. L'équipe qui n'arrive plus à trouver de mots, a perdu. L'équipe qui gagne la première 3 tours, gagne la compétition !

Bon amusement!

La table, le camping, la ville et le mariage sont illustrés par Henk L. den Breems.

La forêt enchantée, les voisins, le zoo et le magasin sont illustrés par Wim Euverman.

La jungle et l'hôpital sont illustrés par Arne van der Ree

D

A-Z BilderQuiz

Einleitung

Der A-Z - BilderQuiz ist eine schnelle und spannende Variante des Spiels A-Z - Quiz. Mit den Abbildungen und der Drehscheibe können verschiedene Spiele gespielt werden. Beim ersten Spiel geht es um Schnelligkeit. Wer sieht als Erster ein Wort mit einem bestimmten Buchstaben?

Beim zweiten Spiel ist Kreativität gefragt. Wer sieht die meisten Wörter mit einem bestimmten Buchstaben? Man muss nicht nur gut hinschauen, sondern auch überlegen, ob man Dinge vielleicht anders nennen kann, als sie meistens genannt werden. So könnten Sie bei "R" auch Riechorgan, bei „Z“ Zinken oder bei „K“ Körperteil für eine Nase sagen.

Das dritte Spiel wird im Team gespielt. Es ist wichtig, dass die Teams so zusammengestellt werden, dass sie in etwa gleich stark sind. Die Teams nennen abwechselnd ein auf den Illustrationen zu sehendes Wort mit einem bestimmten Buchstaben.

Inhalt

- 1 Drehscheibe
- 5 Spielbretter mit einer doppelten Illustration auf jeder Seite

Spielregeln

1. Legen Sie ein Spielbrett auf den Tisch. Jedes Brett hat dieselbe Abbildung zweimal auf einer Seite, so dass alle Spieler, die sich gegenüber sitzen, ihre Abbildung gut sehen



D

können. Die Drehscheibe wird so platziert, dass jeder sie gut einsehen kann.

Vereinbaren Sie, um wie viele Punkte gespielt wird. (Bei zwei Spielern sind 5 Punkte empfehlenswert, mit mehr Spielern sind 3 Punkte nicht schlecht.) Halten Sie Papier und Kugelschreiber bereit, um den Punktestand zu notieren. Nun sollten Sie bestimmen, wer anfangen darf. Dieser Spieler dreht dann die Drehscheibe. Jeder Spieler sollte versuchen, möglichst schnell etwas auf dem Spielbrett zu finden, das mit dem von der Drehscheibe vorgegebenen Buchstaben beginnt. Wenn Sie etwas gefunden haben, sollten Sie sofort darauf zeigen und es benennen.

Wer als Erster etwas zeigen und benennen kann, gewinnt einen Punkt. Schaffen es zwei oder mehr Spieler gleichzeitig, spielen Sie in einem Stechen erneut gegeneinander. Wer die vorab vereinbarte Punktzahl als Erster erreicht, ist der Sieger.

2. Alle Spieler nehmen Kugelschreiber und Papier zur Hand. Vereinbaren Sie eine Spielzeit (z. B. drei Minuten). Ein Spieler behält die Zeit im Auge (mit Hilfe einer Eieruhr, eines Sekundenzeigers oder einer Sanduhr). Dann wird ein Spielbrett ausgewählt. Ein Spieler dreht die Scheibe. Alle Spieler schreiben möglichst viele Dinge auf, die auf der Abbildung zu sehen sind und mit dem von der Drehscheibe gewählten Buchstaben beginnen. Wenn die Zeit vorbei

ist, lesen Sie
einander vor,
welche

Gegenstände Sie gefunden haben. Ein Gegenstand, der auch von einem anderen Spieler genannt wird, ist 1 Punkt wert; ein Gegenstand, der von keinem anderen genannt wird, ist 3 Punkte wert.

Wenn Sie z.B. drei Runden spielen, hat nach drei Runden der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

3. Alle Spieler werden über zwei gleich starke Teams verteilt. Wählen Sie ein Spielbrett, und bestimmen Sie per Los, welches Team beginnt.

Drehen Sie die Scheibe. Die Teams nennen abwechselnd einen Gegenstand, der mit dem von der Drehscheibe angezeigten Buchstaben beginnt. Ein Team, das keinen Gegenstand mehr finden kann, hat sofort verloren. Das Team, das als erstes drei Runden gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Viel Spaß!

Der Esstisch, Der Campingplatz, Die Stadt und Die Hochzeit wurden von Henk L. den Breems illustriert. Der Märchenwald, Die Nachbarn, Der Zoo und Das Geschäft stammen von Wim Euverman. Der Dschungel und Das Krankenhaus wurden von Arne van der Ree gezeichnet.



Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, The Netherlands

© Jumbo International, Amsterdam, The Netherlands



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

F Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois,
car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.



www.jumbo-world.com