

1. Naam van het product

Smaakbingo

2. Code van het product

21325420



3. Korte omschrijving

Zoek bij de smaak van het snoepje de corresponderende, juiste kaart. Elk van de 30 potjes bevat ongeveer 45 kleine snoepjes. De smaken zijn: abrikoos, ananas, anijs, banaan, pinda, koffie, kaneel, bosbes, kers, citroen, eucalyptus, oranjebloesem, framboos, wilde aardbei, gember, melk, limoen, groene munt, mandarijn, pepermint, honing, kokosnoot, grapefruit, pijnboom, appel, zoethout, roos, tijm, vanille, violet.

Bevat kleine onderdelen.

Afmeting : kaarten 5 cm diameter; potje 2,7 cm diameter; snoepjes 0,5 cm diameter.

5. Zintuigen stimulaties

Zien en ruiken

6. Inhoud

- 30 kaarten die verschillende smaken voorstellen
- 30 kleine doosjes met elk 45 snoepjes, hetzij 1350 snoepjes
- 1 spelaanwijzing

Elk snoepje bevat slechts 0.22 calorieën. Toch zijn ze echt verrukkelijk: ze werken zorgvuldig gedoseerd op aromatisch niveau op kinderen smaken te leren zodat ze echte fijnproevers zouden worden.

7. Voorzorgsmaatregelen

Om te beginnen heeft het de voorkeur om de eerste 15 of laatste 15 doosjes met de overeenstemmende kaarten te kiezen. Geef aan elke speler een glas water, om indien nodig, de mond te spoelen na bepaalde sterke en doordringende smaken, zoals anijs, munt, gember..

Vraag aan elke speler zijn handen te wassen alvorens te beginnen.

Bewaard deze spelbox niet dicht bij een warmtebron en houd hem uit de zon. Niet binnen het bereik van jonge kinderen laten.

6. In gebruik nemen

Leg de gekozen geïllustreerde kaarten in het midden van de tafel. Leg de deksel telkens onder het doosje om de naam van de smaak te bedekken.

De oudste speler is de spelleider. Hij/zij kiest een doosje en geeft een snoepje aan elke speler. Zodra iedereen een snoepje heeft gekregen, zegt de leider: "Go!" en dan mag iedereen het snoepje in zijn/haar mond steken. Je bijt op het snoepje zodat het de smaak onmiddellijk vrijkomt. De eerste die de smaak herkent, neemt de overeenstemmende kaart waar de naam van de smaak op staat. De leider gaat dan na of de speler het juiste antwoord heeft gegeven. Als dit het geval is, dan neemt de





winnaar het doosje van de daarmee overeenstemmende smaak. Heeft hij verloren, dan houdt hij/zij de kaart. Zodra een speler 2 kaarten in zijn/haar handen heeft, moeten zijn tegenspelers hem een

straf opleggen: ze kunnen ervoor kiezen dit onmiddellijk te doen of later. Hoe meer kaarten een speler heeft, hoe moeilijker de straf zal zijn. (Hieronder zie je de lijst met straffen).

De spelers mogen samen beslissen wanneer de straf wordt opgelegd. In geval van een gelijk spel wordt de beslissing genomen door willekeurige trekking.

Op deze manier wordt er verder geproefd van de 15 of 13 smaken. De winnaar is degene die het grootste aantal smakendoosjes heeft aan het einde van het spel.

Lijst van straffen

Als een speler twee kaarten wil annuleren, kan hij kiezen tussen:

- Rond te kamer lopen op één been, zonder de grond te raken
- Een liedje of refrein van een liedje zingen
- Citeer 5 namen van kruiden of bloemen

Als een speler drie kaarten wil annuleren, kan hij kiezen tussen:

- Zich laten kietelen gedurende 1 minuut zonder te bewegen of te lachen
- In een standbeeldpositie blijven staan gedurende 2 minuten
- 2 smakendoosjes teruggeven aan de "bank" tegen 3 kaarten

Heeft een speler 4 kaarten dan ligt die speler eruit

Nadat alle smaken werden geproefd, neemt men van elke speler een smakendoosje weg per 2 kaarten die hij in zijn hand heeft. Diegene met de meeste smakendoosjes en zonder kaarten in zijn hand wordt tot "KONING der SMAKEN" gekroond.

