





SPELREGELS

1

Kies een opdracht. Zet de rode en oranje toren(s) op de juiste plaats. **Opgelet!** Een vleermuis betekent dat daar een plaats leeg moet blijven!

2

Zet de ridder en prinses op hun plaats en zet de blokken die afgebeeld staan klaar. De overige blokken mag je **NIET** gebruiken.

3

Maak een weg van bij de ridder tot bij de prinses. De juiste oplossing(en) vind je op de achterkant van de opdracht.

OPGELET!

- A** De ridder kan enkel over een muur of een trap lopen. Hij kan dus niet springen of klimmen.
- B** De blokken mogen zowel rechtopstaand als liggend gebruikt worden. De trappen mogen niet op de punt geplaatst worden, maar wel ondersteboven, zodat er bovenaan een vlakke weg ontstaat.
- C** Alle blokken moeten binnen een denkbeeldig raster liggen met hun afbeelding naar voren.
- D** Het resultaat moet stabiel zijn. Dat wil zeggen dat een constructie uit zichzelf moet blijven staan, ook al zou je de blokken links en/of rechts daarvan wegnemen. Je mag de ridder of prinses niet verplaatsen totdat alle blokken op hun plaats liggen. Daarna moet de ridder in één keer over jouw constructie tot bij de prinses kunnen lopen. Je moet alle blokken uit de opdracht gebruiken. De ronde gaten in de torens en de spelbasis zijn geen hindernissen maar dienen enkel om de torens op de juiste plaats te zetten. De ridder kan dus wel over deze ronde gaten lopen.

Tips voor de ouders

Je kan het best de opdrachten in de gegeven volgorde oplossen, omdat je anders belangrijke "leermomenten" overslaat.

Wanneer de opdrachten nog te moeilijk zijn, kan je dit spel ook andersom spelen. Laat je kind eerst een aantal oplossingen nabouwen, zodat het begrijpt wat wel en niet mag.

opdracht 1-12	opdracht 13-24	opdracht 25-36	opdracht 37-48
STARTER	JUNIOR	EXPERT	MASTER
vanaf 4 jaar	vanaf 5 jaar	vanaf 6 jaar	vanaf 7 jaar

YES



A



B



C



D

NO



A



B



C



D

