





- Waar gaat de pinguïn heen?
- Wat zit er allemaal in de koffer en waarom heeft de pinguïn die spullen ingepakt?
- Waar heeft de pinguïn de koffer vandaan? Heeft hij die gekocht, gestolen of cadeau gekregen?



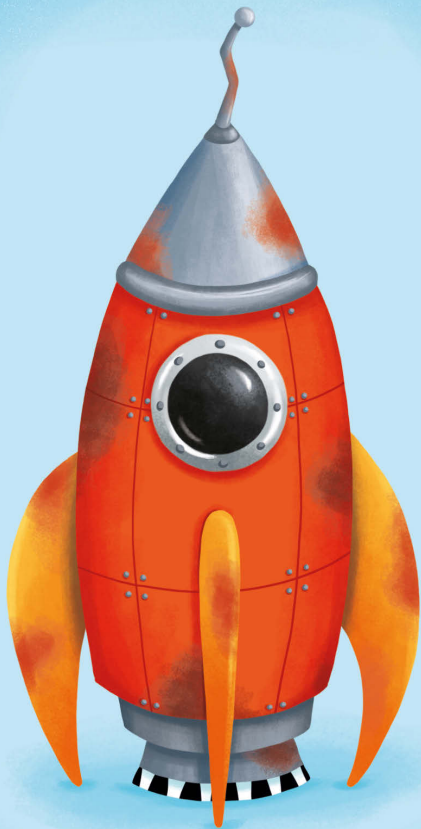


- Voor wie is het pakje?
- Hoe klinkt het pakje als je ermee schudt?
- Wat zit erin?





- Hoe kom je in de boomhut?
- Wat is er met de meeuw aan de hand?
- De boomhut krijgt een uitbreiding.
Wat wordt er bijgebouwd?





- Wie heeft de raket gebouwd en waarom?
- Hoe kan je de raket starten?
- Waar is de raket al naartoe gevlogen?

Doel van de kaarten

De kaarten in deze doos helpen je om je eigen verhalen te verzinnen. Grappig, magisch of avontuurlijk? Jij beslist!

Vorbereiding

Elke speler kiest een kaart met een personage. Leg de kaart voor je. Schud alle andere kaarten door elkaar en leg ze met de illustraties naar beneden op een stapel.

De basisregels: zo gaat het!

- Hoe heet je personage? Geef hem of haar een naam.
- De speler die begint, draait de bovenste kaart van de stapel om. Met behulp van die kaart begint hij het verhaal van zijn personage te vertellen. Wat maakt hij of zij allemaal mee?
- Als de eerste speler niets meer te vertellen heeft, is de speler links van hem aan de beurt. Die neemt de volgende kaart van de stapel en vertelt het verhaal van zijn personage.
- Wanneer alle spelers een kaart hebben omgedraaid en aan hun verhaal begonnen zijn, is het opnieuw de beurt aan de speler die begon. Zo gaat het verder, tot iedereen vijf keer aan de beurt geweest is. Als je dus je vijfde kaart omdraait, moet je ook een einde aan je verhaal breien.
- Tot slot kan je nog een leuke of grappige titel verzinnen voor je verhaal.