

Beestenbingo

Wie kan er al tellen?

Een cijferspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelidee: Karin Pennther

Illustraties: Doris Rübel

Speelduur: ca. 10 minuten

De dierenfamilies op je eigen spelbord moeten worden gevoederd.
Maar eerst moet je alle familieleden goed tellen!

Spelinhoud:

4 spelborden (hazen, katten, honden, muizen)

10 cijferplankjes

6 wortelen

6 botten

6 stukjes kaas

6 vissen



Korte inleiding:

spelbord pakken,
dieren tellen,
getallenplankjes
omdraaien

voer pakken

2 of 3 kinderen

cijferplankje
omdraaien en
getal opnoemen

Doel van het spel:

Wie heeft als eerste op alle dierenfamilies van z'n eigen spelbord het juiste voer gelegd?

Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een **spelbord** uit en legt het voor zich neer. **Welke dierenfamilies** staan erop afgebeeld en **uit hoeveel dieren** bestaat elk gezin? Tel de gezinsleden van elke afzonderlijke familie en onthou de **getallen**. Bij elk getal (1 - 10) hoort een **cijferplankje** van hout. Bekijk gezamenlijk alle plankjes en leg ze vervolgens omgekeerd in het midden van het speelveld. Ieder kind pakt het voer dat bij de dieren op zijn spelbord **hoort** (b.v. de kaas voor de muis) en legt het naast zijn spelbord klaar.

Doen er maar 2 of 3 kinderen mee, dan worden de overgebleven spelborden, eventueel ongebruikte cijferplankjes en het bijbehorende voer terug in de doos gelegd.

Spelverloop:

Wie heeft er als laatste op een worteltje geknabbeld?
Jij mag beginnen - de anderen volgen kloksgewijs:

Draai een **cijferplankje** om en zeg hardop het **afgebeelde cijfer**. Iedereen bekijkt nu z'n eigen **spelbord**:

dierenfamilie
zoeken,
voer op
dierenfamilie

volgende getal

meerdere
passende
families op een
spelbord of
meerdere
spelborden

kleuren van de
getallen

Wie heeft als
eerste 6 stukken
voer?

cijferplankje
weer bedekken

met alle getallen-
plankjes spelen

Bij welke van de afgebeelde dierenfamilie(s) hoort het getal (b.v. de "1" bij hond en muis)?

Elk kind dat het overeenkomstige getal ontdekt, legt op elke **bij het getal passende dierenfamilie een stuk voer** uit z'n eigen voorraad. Het omgekeerde cijfer blijft open liggen.

Het volgende kind is aan de beurt en draait een cijferplankje om. Opnieuw kijkt iedereen of op zijn eigen spelbord een met het getal overeenkomende dierenfamilie te zien is, enz.

Opgelet:

- Op een **spelbord** kunnen **meerdere** afbeeldingen staan die met hetzelfde getal overeenkomen! Dan mag je voor **elke familie** een stuk voer pakken.
- Komt het **juiste aantal** op **verschillende spelborden** voor, dan mag **elk kind** dat een bijbehorende afbeelding op zijn spelbord heeft staan, **voer** pakken.

Tip:

- De **omlijning** van elke dierenfamilie en de **kleur** van het bijbehorende getal gaan altijd samen. Bij het zoeken is dat een kleine hint.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer een kind de **zesde en laatste dierenfamilie** op zijn eigen spelbord met een stuk voer heeft bedekt. Dat kunnen ook verschillende kinderen zijn. Dan hebben al deze kinderen gezamenlijk gewonnen.

Spelvariant:

Op twee uitzonderingen na gelden dezelfde regels als bij het basisspel.

- Elk opengelegd cijferplankje wordt vervolgens **weer bedekt**. De kinderen moeten dan onthouden, welke getallen waar verstopt zijn.
- Alleen degene die **zelf** een plankje omdraait, waarop een van de benodigde getallen staat, mag een stuk voer op zijn eigen spelbord leggen.

Ook als er maar twee of drie kinderen meespelen, kan met **alle getallenplankjes** worden gespeeld. Het spel duurt dan langer en wordt spannender. Wanneer een getal wordt omgekeerd, dat geen enkel kind kan gebruiken, wordt het weer omgedraaid en is het volgende kind aan de beurt.

Le loto des animaux

Qui sait déjà compter ?

Un jeu avec des chiffres, pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Idée :

Karin Pennther

Illustration :

Doris Rübél

Durée d'une partie : env. 10 minutes

Les familles d'animaux illustrées sur ton plateau de jeu attendent qu'on leur donne à manger. Mais pour cela, il faut que tu comptes tous les membres des familles sans te tromper !

Contenu du jeu :

4 plateaux de jeu (lapins, chats, chiens, souris)

10 jetons avec un chiffre

6 carottes

6 os

6 morceaux de fromage

6 poissons



Règle résumée :

prendre un plateau de jeu

compter les animaux, poser le jeton en le retournant, prendre la nourriture des animaux

2 ou 3 joueurs

But du jeu :

Qui aura posé en premier la nourriture correspondante sur toutes les familles d'animaux de son plateau de jeu ?

Préparatifs :

Chaque joueur prend un **plateau de jeu** et le pose devant soi.

Quelles familles d'animaux y sont représentées et **combien d'animaux** font partie de chaque famille ? Comptes les membres de chaque famille et rappelles-toi bien du **nombre**. A chaque chiffre (de 1 à 10) correspond un **jeton** en bois. Tous ensemble, regardez bien les jetons en bois et posez-les au milieu du jeu en les retournant. Chaque joueur prend les aliments correspondant aux animaux de son plateau de jeu (p. ex. le fromage pour la souris) et les pose à côté du plateau.

S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les plateaux de jeu en trop, les jetons éventuellement non nécessaires et les aliments correspondants seront laissés dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le dernier mangé des carottes, commence, les autres se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre :

prendre un jeton et dire le chiffre, chercher la famille d'animaux, poser l'aliment sur la famille correspondante, chiffre suivant

Retourne un **jeton** en lisant à voix haute le **chiffre** qui est dessus. Tous regardent alors sur leur **plateau de jeu** : A quelle(s) famille(s) d'animaux correspond le chiffre (p. ex. le "1" correspond au chien et à la souris) ? Chaque joueur qui découvre le nombre d'animaux correspondant pose un **aliment** de sa réserve sur chacune des **familles correspondantes au chiffre**.

Le jeton qui vient d'être tiré reste posé sur la face chiffre.

C'est au tour du joueur suivant de prendre un jeton et de le retourner.

Tous regardent à nouveau s'ils voient les familles d'animaux correspondantes au chiffre sur leur plateau de jeu, etc.

Attention :

- Sur un **plateau de jeu**, il peut y avoir **plusieurs** illustrations correspondantes au chiffre du jeton. Tu auras alors le droit de prendre un aliment pour **chaque** famille.
- Si le **chiffre convient pour différents plateaux de jeux**, **chaque** joueur qui a l'illustration correspondante sur son plateau de jeu aura le droit de prendre l'**aliment**.

Conseil :

- Le **bord encadrant** la famille d'animaux et la **couleur** du chiffre qui convient sont toujours identiques. Cela facilitera la recherche.

Fin de la partie :

La partie sera terminée dès qu'un joueur aura posé un **aliment** sur la **sixième** et **dernière** famille d'animaux de son plateau de jeu. Il peut arriver que plusieurs joueurs terminent en même temps : ils seront tous gagnants.

Variante :

On appliquera les mêmes règles, à part deux exceptions :

- Chaque jeton que l'on retourne pour connaître le chiffre sera à **nouveau remis** dans le jeu. Les joueurs devront donc se rappeler où le chiffre a été posé.
- **Seul le joueur qui prend** un jeton ayant un chiffre qui **lui** manque aura le droit de poser un aliment sur son plateau.

Même si seulement deux ou trois enfants jouent, on pourra prendre **tous les jetons**. La partie durera plus longtemps et sera plus intéressante. Si l'on tire un jeton avec un chiffre dont personne n'a besoin, ce jeton sera remis dans le jeu en cachant le chiffre et ce sera au tour du joueur suivant de prendre un jeton.

couleur des chiffres

Qui a posé 6 aliments en premier ?

remettre le jeton en le retournant

toujours jouer avec tous les jetons