

Dieren tellen

INHOUD

*10 "dierenhokken" met bijbehorende jongen

* 1 plastic zakje

Net zoals kinderen dromen ook jonge dieren ervan de wereld te ontdekken, op zoek te gaan naar duizend avonturen en heel veel nieuwe vriendjes te leren kennen.

Onze grappige jonge dieren hebben besloten allemaal samen ontdekkingsreiziger te spelen. Ze verlaten hun hokken, met toestemming van hun moeders, om de buitengewone wonderlijke dingen die hen omringen te leren kennen.

Als ze allemaal bij elkaar zijn, zijn het echt een heleboel dieren: 1 kalf, 2 lammetjes, 3 puppies enzovoorts, tot en met de grootste groep broertjes en zusjes, de 10 vogeltjes.

De tijd om te spelen en avonturen te beleven is nooit lang genoeg, maar als de tijd voorbij is, keren de dieren één voor één terug in hun leuke hokken.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak de 10 dierenhokken los van de 8 maxikaarten, zodat alle hokken met een toenemend aantal dieren ter beschikking staan.

De dieren moeten op hun beurt in hun hok worden losgemaakt van de kaart waaraan ze vastzitten, door langs de randen te drukken (afb. 1).



AFB.1

SPELVERLOOP

Te beginnen met de kaart met het nummer 1 kan het kind het begrip van een cijferwaarde leren kennen, en leert het met elk dier dat op zijn plaats gelegd wordt een hoger cijfer.

Bovendien kan het kind bij het leggen van de puzzel, door de aanwezigheid van lege ruimten die achtereenvolgens moeten worden opgevuld, de eerste basisbegrippen van het optellen en aftrekken begrijpen.

1^e niveau

Nadat ze hun hokken hebben verlaten om op onderzoek uit te gaan, willen alle jonge dieren terugkeren.

De dieren kunnen dan ook in hun kaart worden gelegd, zoals in een puzzel, in de lege vormen in het hok waarin ze eerst zaten.

Elk dier kan maar een keer zijn hok binnengaan, en om te vermijden dat er een dier buiten blijft, is het handig de kleur op de achterkant te controleren.

2^e spelniveau

Na een "dierenhok" te hebben gekozen uit de tien beschikbare kaarten, moeten alle dieren in het plastic zakje worden gedaan. Door de lege ruimten van het hok te tellen, weten jullie hoeveel dieren er moeten worden uitgehaald om de serie te completeren en, naarmate jullie de jonge dieren kennen, kunnen jullie nagaan hoeveel er nog aan het appèl ontbreken.

3^e spelniveau

Met het 3^e spelniveau kunnen meerdere kinderen een wedstrijd spelen.

Leg de 10 dierenhokken op tafel en leg alle dieren ernaast.

Elke speler moet proberen zoveel mogelijk hokken te veroveren. Maar let goed op, want alleen degene die erin slaagt het laatste stukje in de kaart te leggen, waardoor het hok dus compleet wordt, wint de kaart.

(Bijvoorbeeld in het hok van kaart 1 wordt de kaart veroverd door degene die het eerste het kalf op zijn plaats legt.

Het spel begint met de kleinste speler en gaat verder met alle anderen in de richting met de klok mee.

Als een speler niet meteen de juiste plaats vindt, mag hij blijven proberen totdat hij de juiste combinatie ontdekt.

Wie de juiste tactiek weet te gebruiken, kan de laatste ruimten die met dieren moeten worden gevuld voor zichzelf houden, en zo het grootste aantal hokken veroveren.