

Waf, blub, knor...

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Martina Leykamm

Hoe zien haas, olifant en muis er ook al weer uit? Haal snel de verzameling plaatjes tevoorschijn en dan kan de lastige speurtocht naar de kakelbonte dieren beginnen!

Spelinhoud

24 dierkaarten, 1 dobbelsteen, 1 vel met stickers, spelregels

Voor het eerste spel:

Als eerste moeten de stickers op de dobbelsteen worden geplakt. Er zijn zes stickers, één voor iedere zijde van de dobbelsteen

Spel 1: Kleine dierenmemo

Wie vindt als eerste een van de gezochte dieren en heeft aan het eind van het spel de meeste dierkaarten?

Een geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

Leg de 24 dierkaarten verdekt in het midden op tafel. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste heeft paardgereden, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Draai een kaart naar keuze om.

Komt één van de vier dieren op de dobbelsteen met het dier op de dierkaart overeen?

- **Ja!**
Goed zo! Pak de dierkaart en leg hem verdekt voor je neer.
- **Nee!**
Helaas! De dierkaart blijft open in het midden op tafel liggen. Om beurten draaien jullie nu net zolang dierkaarten om tot een van de juiste dieren is gevonden. Het kind dat de bijpassende dierkaart heeft omgedraaid, mag deze pakken en verdekt voor zich leggen. Vervolgens worden alle openliggende dierkaarten opnieuw omgekeerd.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle dierkaarten in het midden op tafel zijn omgedraaid en geen enkele met een van de vier gegooide dieren overeenkomt. Het kind met de meeste dierkaarten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 2: Grote dierenmemo

Wie vindt zoveel mogelijk dieren en heeft aan het eind van het spel de meeste dierkaarten?

Een geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelvoorbereiding

Leg de 24 dierkaarten verdekt in het midden op tafel. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het snelst als een kikker luid "kwaak" roept, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Draai een kaart naar keuze om.

Komt één van de vier dieren op de dobbelsteen met het dier op de dierkaart overeen?

- **Nee!**

Helaas! Keer de dierkaart weer om nadat alle anderen hem ook hebben gezien.

- **Ja!**

Goed zo! Pak de dierkaart en leg hem verdekt voor je neer. Nu mag je opnieuw met de dobbelsteen gooien of hem laten liggen en een nieuwe dierkaart omdraaien. Je beurt is voorbij zodra je een dierkaart omdraait die met geen enkel van de vier gegooide dieren overeenkomt.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en mag kiezen of hij, voordat hij een kaart omdraait, met de dobbelsteen gooit of hem laat liggen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen vijf dierkaarten voor zich heeft liggen en zo het spel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spel 3: Dier bij dier

Wie heeft scherpe ogen en kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dierkaarten verzamelen?

Een indelingsspel voor 2 – 4 kinderen vanaf 3 jaar..

Spelvoorbereiding

Leg de dierkaarten verdekt op een stapel midden op tafel. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het hardst als een olifant kan trompetteren, mag beginnen. Draai de bovenste dierkaart om en leg hem open op tafel. Daarna gooi je met de dobbelsteen.

Komt één van de vier dieren op de dobbelsteen met het dier op de dierkaart overeen?

- **Nee!**

Helaas! De dierkaart blijft open op tafel liggen.

- **Ja!**

Goed zo! Pak de dierkaart en leg hem voor je neer. Vervolgens draai je een nieuwe kaart om en je gooit opnieuw met de dobbelsteen. Je blijft net zo lang aan de beurt tot je geen dierkaart meer kunt pakken.

Opgelet:

Als gedurende het spel meerdere dierkaarten open liggen die met de gegooide dieren overeenkomen, mag je alle bijpassende dierkaarten pakken.

Daarna is het volgende kind aan de beurt. Hij/zij draait een kaart om en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de stapel is opgebruikt en geen enkele dierkaart meer kan worden omgedraaid. Het kind met de meeste dierkaarten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip:

Om te kijken wie de meeste dierkaarten heeft, kunnen jullie je kaarten ook op een rij of een stapel leggen. Het kind met de langste rij of de hoogste stapel heeft gewonnen!