



Mein erstes Farbspiel

voor 1 tot 4 kinderen vanaf 3 jaar, ongeveer 10 minuten
Kai Haferkamp, Die Spiegelburg, 2007

vrij vertaald door Piet Notebaert (KHBO-Spellenarchief, Brugge)

Spelmateriaal

- 1 dubbelzijdig spelbord
- 35 beeldkaarten: 7 series van 5 kaarten rond een dier (waarvan eentje het dier toont met zijn naam - gekleurde achtergrond)
- 1 vergrootglas
- deze spelregels

Spelidee

In de kamer van de Lieve Zeven Dieren heerst weer een complete wanorde. Alles moet opgeruimd worden. Elk van de Zeven moet zijn dingetjes in zijn lievelingskleur zoeken.
Wil je ons hierbij helpen?

Tips voor mama & papa

Om de eerste kleuren aan te leren, moet je eens rustig met je kind het spelbord bekijken. Beide zijden tonen dezelfde kinderkamer maar op een ander moment. De afbeeldingen bieden heel veel om te bekijken, te zoeken en te ontdekken. Het kleine vergrootglas kan hierbij als hulp gebruikt worden. Het geeft de mogelijkheid om heel geconcentreerd naar een bepaald voorwerp te kijken.

Stel vragen als "Ken je dit voorwerp?", "Heb je dat al eens gezien?", "Waarom gebruikt men dat?", enz...

Verken nu iets gericht de kinderkamer. Introduceer geleidelijk aan de kleuren door te wijzen naar het blauwe tapijt, de groene zetel, de rode ballon, enz...

Neem nu de kaarten in de hand, waarop telkens een van de Lieve Zeven (de eend, hond, kikker, zebra, beer, muis en het varken) iets in zijn handen heeft. Vraag je kind wat er op dat kaartje getekend staat. Je zult merken dat je kind begint te vertellen wat er op die kaart te zien is en welke voorwerpen er aanwezig zijn.

Het spel kan met meerdere varianten gespeeld worden. We presenteren ze hier in stijgende moeilijkheidsgraad. Ze leren je kind om geleidelijk aan het spelmateriaal te ontdekken zodat het niet boven zijn kunnen speelt en steeds plezier krijgt bij het spelen. Naast de beschreven spelvarianten kan je de kaarten ook gebruiken om begrippen te verklaren (in, boven, onder, op ...), of om situaties uit te beelden of na te bootsen. De meeste varianten kunnen ook alleen gespeeld worden.

Het spelbord is dubbelzijdig bedrukt om de spanning langere tijd hoog te houden. De voorwerpen liggen er immers niet op dezelfde plaats, zodat de zoektocht interessant genoeg blijft.

Variante 1

De 7 kaarten met een gekleurde rugzijde blijven in de doos. De overige 28 kaarten worden met de gekleurde zijde naar boven in het deksel gelegd. Plaats het spelbord zodanig dat het voor elke speler goed zichtbaar en bereikbaar is.

Neem een willekeurige kaart en leg die met de gekleurde zijde naar boven op tafel. Nu moeten alle spelers het voorwerp zoeken op het spelbord dat afgebeeld staat op de kaart. Er wordt niet tegen elkaar gespeeld. Vraag de kinderen welk voorwerp ze zoeken en in welke kleur. Leg vooral de klemtoon op de te zoeken kleur.

Als de kinderen dit basisprincipe beter kennen, kan je de volgende afspraak introduceren: wie als eerste zijn vinger op het te zoeken voorwerp plaatst, krijgt de kaart als beloning. Wie de meeste kaarten verzamelt, wint het spel.

Je kan ook nog eisen dat het kind de juiste kleur moet benoemen om de kaart te mogen krijgen.

Variante 2

De 7 kaarten met de Lieve Zeven Dieren (en de gekleurde streep) worden open rond het spelbord gelegd.

De overige kaarten worden gemengd en elk kind krijgt een gelijk aantal kaarten. Deze legt hij met de zwart-wit zijde voor zich neer op tafel.

Wie aan de beurt komt, neemt een beeldkaart en zoekt het voorwerp op het spelbord (het vergrootglas kan als hulp dienen). Als het voorwerp ontdekt wordt, moet het kind vertellen welke kleur dit voorwerp heeft en van welk dier dit is (elk dier heeft immers zijn eigen lievelingskleur).

Ter controle legt het kind zijn beeldkaart naast die van het dier, draait de beeldkaart om en vergelijkt.

Komen de dieren overeen dan heeft het goed gekozen. De beeldkaart wordt met de gekleurde zijde naar boven ergens op tafel gelegd (deze kaarten vormen straks een steeds groter wordende afbeelding).

Blijkt de combinatie verkeerd te zijn, dan moet het kind de beeldkaart terug met de zwart-wit zijde voor zich neerleggen om het een volgende keer in te zetten.

De volgende speler komt aan de beurt. Wie als eerste al zijn eigen kaarten kan uitspelen, wint het spel.

Als de kinderen de kleuren goed beheersen, kan je het spelbord zelf eventueel weglaten om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Variante 3

De spelopbouw is zoals bij de tweede variant, alleen worden de 7 Lieve Dieren Kaarten slechts bij het begin van het spel open gelegd. De spelers krijgen ongeveer een minuut de tijd om deze goed te observeren. Daarna worden de kaarten omgedraaid. Het spel verloopt zoals hierboven - alleen moet elke speler nu onthouden waar elk dier ligt.