

Bella Lanella

Chique outfit gezocht voor kleine schapen!

Breïend leerspel met drie speelvarianten voor 1-2 mozaïekkunstenars vanaf 3 jaar.

- Soort spel:** creatief leerspel met pedagogische achtergrond
- Spelers:** 1 tot en met 2 spelers vanaf 3 jaar
- Inhoud:** 2 speelborden, 2 speelkaders, 66 houten plaatjes, 8 aan beide zijden bedrukte breïmodellen, 1 gekleurde dobbelsteen, 1 dobbelsteen met cijfers, 1 x spelregels
- Auteur:** Barbara Kinzebach
- Illustratie:** Barbara Kinzebach

Instructie voor de ouders

Bella Lanella traint de visuele waarneming en het logisch denken. De grote variatie in de vormen van de opgaven stimuleert de fantasie van de kinderen en oefent tegelijkertijd het ruimtelijk voorstellingsvermogen.

U ondersteunt uw kind het beste als u de eerste spelronden samen speelt, daarbij de resultaten controleert en deze samen verbetert.

Als solitair spel is vooral spelvariant 2 geschikt, het spel met de legpatronen.

Het verhaal

Er worden veel kledingstukken gemaakt van de wol van de schapen. Misschien heb je zelf net een wollen trui of wollen sokken aan?

De schapen moeten geschoren worden om aan de wol te komen. Helaas hebben zij daarna natuurlijk hun verwarmende vacht niet meer die eerst weer moet aangroeien. Precies zo vergaat het nu Bella Lanella en haar vriend. De twee pasgeschoren schapen hebben het erbarmelijk koud.

Daarom heeft hun herder medelijden en breït voor ieder schaap heel snel een streepjes trui. Maar dat is niet zo heel eenvoudig, omdat ieder schaap een ander patroon wil. Kun je hem hierbij helpen?

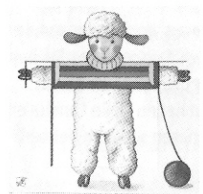
Vorbereiding

Iedere speler neemt één van de twee speelborden, er is een speelbord met een blauwe kluwen wol en een speelbord met een rode kluwen. Alle gekleurde plaatjes worden midden op de tafel geplaatst zodat iedere speler daar goed bij kan. De dobbelsteen met cijfers wordt klaar gelegd. De twee speelkaders, de gekleurde dobbelsteen en de breimodellen zijn niet nodig.

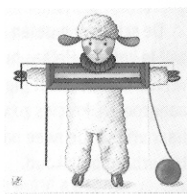
Bekijk vóór het begin van het spel jullie speelbord. Ieder schaap heeft al een gedeelte van zijn pull-over aan. Hier kunnen jullie het breipatroon herkennen dat in de hele pull-over moet terugkomen.

Er moeten nog drie rijen worden gebreid met de volgende kleurvolgorde:

Speelbord met blauwe wol: speelbord met rode wol:



Rood, Geel, Blauw



Geel, Blauw, Rood

Doel van het spel

Het is de taak van de speler de streepjespull-over van zijn schaap zo snel mogelijk af te maken door de passende kleurplaatjes bij elkaar te zetten in de vooraf aangegeven volgorde voor de streepjestrui.

Verloop van het spel

De speler met de kleurrijkste trui begint. Hij gooit met de dobbelsteen met cijfers. Deze geeft aan hoeveel plaatjes er mogen worden genomen en op het speelbord mogen worden gelegd. Bij het speciale symbool (☺) op de dobbelsteen mag er nog een keer worden gegooid.

De gekleurde plaatjes moeten in de vooraf aangegeven volgorde voor de streepjes trui bij elkaar worden gezet, maar wel altijd **van boven naar beneden**. In iedere rij wordt telkens slechts één kleur gelegd.

Hierbij kunnen de losse rijen bestaan uit driehoekige, vierkante en rechthoekige gekleurde plaatjes.

Bij de mouwstukken heb je vrije keuze. Hierop kan worden gelegd wat de dobbelsteen aangeeft.

Mocht een speler bij zijn laatste worp meer plaatjes mogen pakken dan hij nodig heeft, dan mag hij er ook van afzien de overblijvende plaatjes te nemen.

Einde van het spel

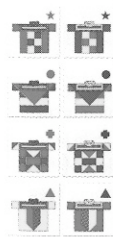
De winnaar is wie als eerste zijn streepjes pull-over „afgebreid“ heeft.

Speelvarianten

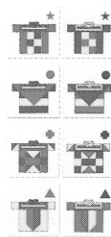
1. Spel met breimodellen – vanaf 4 jaar

Vorbereiding

Iedere speler pakt één van de twee speelborden. De gekleurde plaatjes worden midden op de tafel geplaatst zodat iedere speler daar goed bij kan. De twee dobbelstenen en de breimodellen worden klaar gelegd. De twee speelframes zijn niet nodig.



De twee spelers kiezen een **identiek breipatroon** en nemen de twee breimodellen met het uitgekozen breipatroon. Dezelfde patronen zijn gemarkeerd met identieke symbolen.



Iedere speler pakt nu het breimodel met de kleur van de kluwen wol van zijn speelbord, waarbij de kleur van het symbool moet overeenkomen met de kleur van de kluwen wol.

Het breimodel geeft nu aan welk patroon de pull-over van het eigen schaap moet krijgen.

Doel van het spel

Het is de taak van de speler de pull-over van zijn schaap het snelst af te maken.

Verloop van het spel

De speler met de kleurrijkste pull-over begint. Hij gooit met de twee dobbelstenen en pakt plaatjes aan de hand van het gegooide resultaat.

De dobbelsteen met cijfers geeft aan hoeveel plaatjes er mogen worden genomen, de gekleurde dobbelsteen geeft aan welke kleur de opgepakte plaatjes moeten hebben.

Met het speciale symbool (☺) op de dobbelsteen met cijfers kan **één** willekeurig plaatje met een willekeurige kleur worden gepakt, het resultaat van de gekleurde dobbelsteen speelt dan geen rol.

Bij deze variant hoeven de plaatjes **niet meer van boven naar beneden** te worden gelegd. Er is wel bepaald hoe de mouwen moeten uitzien.

Einde van het spel

De winnaar is degene die als eerste zijn streepjespull-over aan de hand van zijn breimodel „afgebreid“ heeft.

2. Spel met legmodellen - vanaf 5 jaar.
Legmodelle op zijdes 23 - 37

Voorbereiding

Iedere speler pakt één van de twee speelframes. De gekleurde plaatjes en de spelregels worden klaar gelegd. De twee dobbelstenen, de speelborden en de breimodellen zijn bij deze variant niet nodig.

Kies uit de spelregels een dubbele pagina met twee motieven die moeten worden neergelegd en kies elk één motief.

Doel van het spel

Het is de taak van de speler het eigen legmotief neer te leggen met behulp van het model uit de spelregels.

Verloop van het spel

De spelers spelen tegelijkertijd, pakken de passende legplaatjes en proberen het motief aan te leggen. Hiervoor worden de plaatjes in de frames gelegd, zodat deze niet kunnen wegglijden.

Einde van het spel

De winnaar is degene die als eerste zijn motief heeft afgemaakt.

3. Spel met legmodellen en dobbelstenen –
vanaf 5 jaar

Voorbereiding

Iedere speler pakt één van de twee speelframes. De gekleurde plaatjes, de twee dobbelstenen en de spelregels worden klaar gelegd. De speelborden en de breimodellen zijn bij deze variant niet nodig.

Kies uit de spelregels een dubbele pagina met twee motieven die moeten worden neergelegd en kies elk één motief.

Doel van het spel

Het is de taak van de speler het eigen legmotief met behulp van het model uit de spelregels aan te leggen, door aan de hand van de kleur- en cijferdobbelsteen de passende kleurplaatjes in de vooraf aangegeven volgorde samen te stellen.

Verloop van het spel

Er wordt gespeeld zoals dat wordt omschreven in speelvariant 1.

Einde van het spel

De winnaar is degene die als eerste het motief heeft afgemaakt.

En nu veel plezier met Bella Lanella!