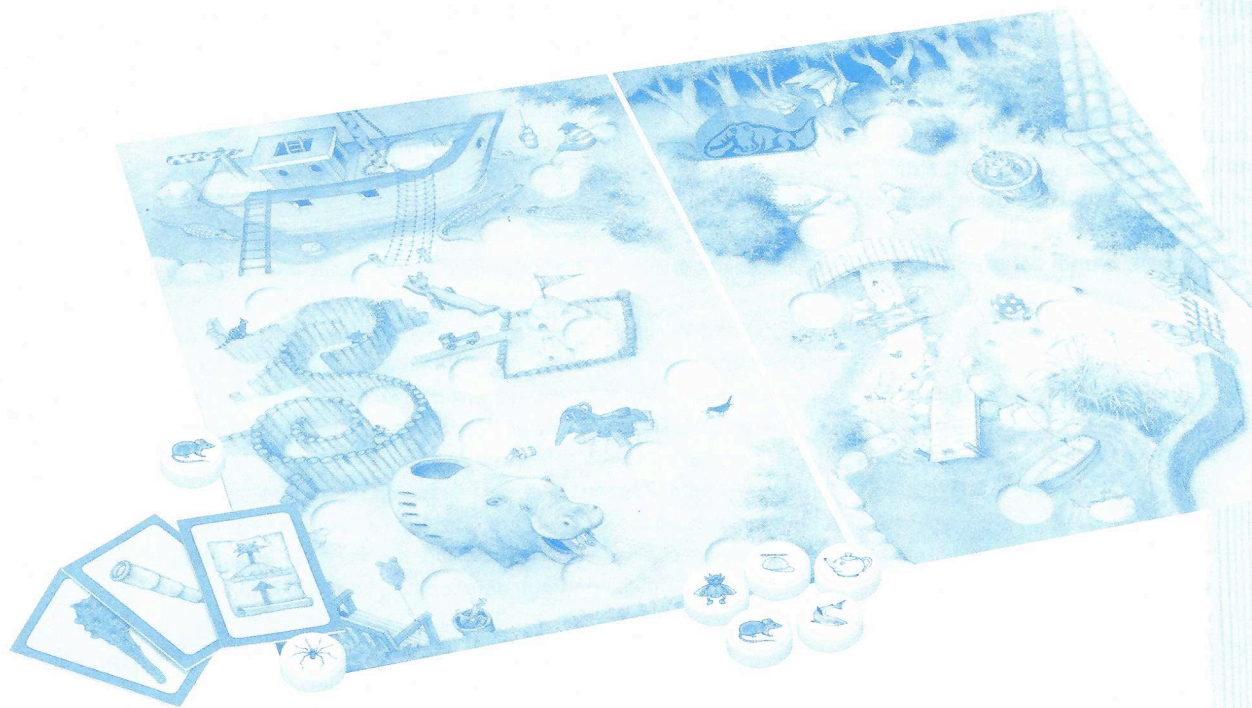


Krokodil unterm Bett • Il y a un crocodile ! Cocodrillo sotto al mio letto! Krokodil onder mijn bed



Spielregeln

Règles du jeu

Regole di gioco

Spelregels



Welkom bij de spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht. Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.

Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde speelborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.

De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

Krokodil onder mijn bed

- 2 dubbelzijdige speelborden
- 1 Speelfiguur van een Krokodil
- 24 Houten schijven met opdruk
- 1 Handleiding



Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en daarna met de kinderen de rest van de spelregels door te nemen. Bij dit spel leren kinderen hun fantasie te gebruiken, doordat ze dit doen kunnen ze bovendien veel meer onthouden.

Spelvoorbereiding:

- Leg een of twee speelborden op tafel. Door de borden alleen te gebruiken of te combineren krijgt u tussen de 6 en 24 mogelijke verstoppelken. Hoe meer plekken hoe moeilijker en gevarieerder het spel wordt.
- Zet de krokodil naast het bord en leg alle schijfjes open op tafel neer.
- Het spel bestaat uit 4 verschillende onderdelen. De eerste keer kunt u het best alle delen spelen. Later kunt u zelf bepalen welk spel u het leukst vindt en vaker wilt spelen.

Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen aan de spelers:

Ben jij ooit wel eens bang dat er een monster in je kast



zit? Hoor je 's nachts wel eens een geluid onder je bed? Vraag je dan aan je vader of moeder om voor je te kijken? En, hebben ze ooit iets gevonden? Nee natuurlijk niet. Er zijn geen monsters zeggen ze dan. Zie je wel, zeggen ze, het waren je sloffen of het was de wind. Bij dit spel zul je ontdekken wat er onder je bed ligt en in de kast verstopt zit. En dit keer mag je het allemaal zelf bedenken! Wedden dat het dan lang niet meer zo eng is?

Doel van het spel:

Verstop zoveel dingen als je wilt in de verschillende tekeningen. Bedenk bij het verstoppen steeds een nieuw verhaaltje en vertel dit hardop aan de andere spelers. Probeer nu om zoveel mogelijk dingen weer terug te vinden. Wie zich de meeste dingen kan herinneren is de winnaar.

Om vertrouwd te raken met het materiaal en te zien hoe moeilijk het is om dingen te onthouden spelen we eerst twee geheugenspelletjes.

Geheugenspelletje (Nodig: 24 schijfjes 5 minuten)

Begin het spel door alle 24 dingen op de houten schijfjes goed te bekijken. Het zijn allemaal gewone of gekke dingen die je in het dagelijks leven tegen kunt komen. Praat erover met de kinderen en spreek af hoe je alles noemt. Draai nu alle schijfjes ondersteboven.

Probeer eerst eens te herinneren hoeveel je er nog weet zonder ze om te draaien. Iedereen mag meedoen. Weten jullie er samen meer dan 12?

Bekijk de plaatjes na afloop nog eens. Het is best moeilijk om alles te onthouden vind je niet?

Schijfje draaien (Nodig: 24 schijfjes, krokodil speelduur: 10 minuten)

Nu iedereen alle plaatjes goed kent gaan we een echt spelletje spelen.

Leg alle schijfjes op tafel neer met de plaatjes naar boven. Iedereen mag er nu een tijdje naar kijken en moet proberen te onthouden waar alles ligt. Noem nu om de beurt een van de dingen op. Probeer nu het bijbehorende schijfje om te draaien.

Als je het goed hebt mag je het schijfje pakken. Als je het fout hebt, draai je het schijfje weer om. Zet de krokodil erbovenop. Niemand mag aan dit schijfje komen zolang de krokodil erop staat. Als iemand weer een fout maakt, wordt de krokodil verplaatst. Nu mag het schijfje dat vrijgekomen is weer door iemand geraden worden. Wie de meeste schijfjes verzamelt, heeft gewonnen.

Verhaaltjestijd! (Nodig: 24 schijfjes, 1 of 2 borden Speelduur: 5-15 minuten)

Nu zullen we zien hoe makkelijk het is om dingen te onthouden als je er een verhaaltje van maakt.

Neem 1 of 2 borden en leg ze midden op tafel neer. Je kunt door verschillende combinaties te maken tussen de 6 (een bord op de kant van 6) en de 24 (een bord op de kant van 8 en een op de kant van 16) plekken hebben.

Een voor een nemen de spelers nu een schijfje en leggen die



omgekeerd op het bord neer. Iedere keer als een schijfje wordt neergelegd verzinnen de spelers een verhaaltje. Bijvoorbeeld: 'De beer is door de stoel gezakt en ligt daarom op de grond' of 'De krokodil had honger en ligt daarom te wachten onder het bed'

Het kan niet gek genoeg zijn. Een gek of leuk verhaal is zelfs makkelijker om onthouden. De plaatjes bieden alle gelegenheid om je fantasie te gebruiken.

Als op deze manier alle plekken bezet zijn proberen alle speler samen alle dingen weer terug te vinden door aan de verhaaltjes te denken.

Wisten jullie ze allemaal?

Hoeveel hadden jullie er fout?

Krokodil onder mijn bed (Nodig: 24 schijfjes, 1 of 2 borden, Krokodil; speelduur: 5-15 minuten)

Nu we geoefend hebben in het bedenken van verhaaltjes maken we het nog een beetje moeilijker.

Leg 1 of 2 borden op tafel neer en leg alle schijfjes dicht op tafel. Op alle plekken wordt een schijfje neergelegd. Nu worden alle schijfjes open gedraaid. Iedereen krijgt nu de tijd (bijvoorbeeld 5 minuten) om bij alle schijfjes een verhaaltje te bedenken (Voor zichzelf). Nu worden alle schijfjes weer dicht gedraaid.

Om de beurt mogen de spelers nu een verhaaltje vertellen en het bijbehorende schijfje om te draaien. Als iemand het goed heeft, neemt hij het schijfje, en mag aanwijzen welk schijfje de volgende speler moet weten. Als de speler het fout heeft, legt hij het schijfje terug op dezelfde plek (Of op een andere plek) een plaatst de krokodil erop. Niemand mag dit schijfje

raden totdat de krokodil weer ergens anders staat.

Als je het fout geraden hebt mag de speler na jou zelf weten welk schijfje hij probeert te raden. Zolang er maar geen krokodil op staat.

Je kunt dit spel ook spelen door de spelers om en om de schijfjes te laten verstoppert en steeds hardop het verhaaltje te vertellen. Na afloop mag iedereen dan om de beurt zoeken.

Variaties:

We maken het nog een beetje moeilijker...

Als je het spel vaak gespeeld hebt kun je ook eens proberen om het spel helemaal anders te spelen.

Leg alle 24 schijven open op tafel in rijen van 4 bij 6 (Of zelfs gewoon alles door elkaar). Verzin nu een verhaaltje bij ieder schijfje door ook te kijken naar de schijfjes die ernaast liggen je kunt ook een verhaaltje verzinnen waar meerder schijfjes in voorkomen. Speel het spel verder op dezelfde manier als Krokodil onder mijn bed.

Je kunt ook afspreken dat alle verhaaltjes een dier moeten bevatten of bijvoorbeeld een familielid. Zo maak je het nog iets lastiger om steeds een nieuw verhaaltje te verzinnen. Voorbeeld: Nadat de hond met beer gespeeld had liet hij hem achter bij de stoel.

Veel vertelplezier.

