

Animocolorix



3 tot 6 jaar



1 kind en 1 volwassene

EEN GRAPPIG EN EENVOUDIG SPEL OM KLEUREN TE LEREN HERKENNEN.

Inhoud: 1 antwoordbord, 5 antwoordfiches, 20 dubbelzijdige kaarten.

Doel van het spel: de juiste kleuren vaststellen van de 5 dieren die plezier maken op de kaarten.

Vorbereiding van het spel: leg het antwoordbord voor het kind neer en benoem samen met hem/haar de 5 dieren en de 5 kleuren.



Vogel Poes Vos Pinguïn Beer Geel Oranje Roze Blauw Rood

Spelprincipe: op elke kaart zijn de 5 dieren te vinden. Elk dier is afgebeeld in een van de 5 kleuren van het bord.

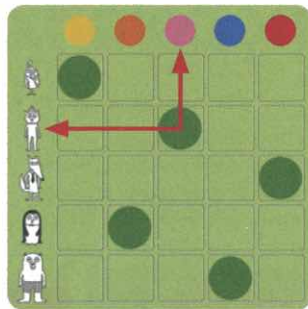
Het doel van het spel is om de kleur van elk dier vast te stellen.



In dit voorbeeld zien we:

- De poes: ROZE
- De vogel: GEEL
- De beer: BLAUW
- De pinguïn: ORANJE
- De vos: ROOD

Het kind legt antwoordfiches op het bord naargelang de kleuren van de dieren die op de kaart staan.



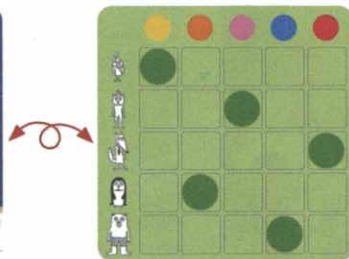
Verloop van het spel:

Het kind kiest een kaart en legt die voor zich neer, waarna de volwassene de volgende vragen stelt:

- Welke kleur heeft de poes?
- Welke kleur heeft de vogel?
- Welke kleur heeft de beer?
- Welke kleur heeft de pinguïn?
- Welke kleur heeft de vos?

Zodra het kind weet welke kleur het dier heeft, legt het een antwoordfiche op het bord. Om dit te doen, volgt het kind de rij van het betreffende dier en legt de fiche in het vakje van de kolom met de juiste kleur.

Zodra het bord voor alle dieren is ingevuld, draait het kind de kaart om en kan het controleren of het de juiste antwoorden heeft gegeven!



F Règles du jeu

Animocolorix



3 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

UN JEU SIMPLE ET LUDIQUE POUR RECONNAITRE LES COULEURS.

Contenu : 1 plateau réponse, 5 jetons réponse, 20 cartes recto/verso.

But du jeu : Retrouver les bonnes couleurs des 5 animaux qui s'amuse dans les cartes.

Préparation du jeu : Placer le plateau devant l'enfant et nommer avec lui les 5 animaux et les 5 couleurs :



Oiseau Chat Renard Pingouin Ours Jaune Orange Rose Bleu Rouge

Principe du jeu : Sur chacune des cartes, on retrouve les 5 animaux. Chacun est représenté dans l'une des 5 couleurs du plateau.

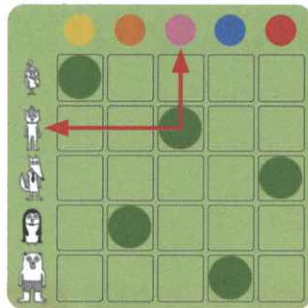
L'objectif est de retrouver la couleur de chaque animal.



Ainsi, sur cet exemple, on retrouve :

- Le chat : ROSE
- L'oiseau : JAUNE
- L'ours : BLEU
- Le pingouin : ORANGE
- Le renard : ROUGE

L'enfant positionne les jetons " réponse " sur le plateau en fonction des couleurs des animaux présents sur la carte.



Déroulement du jeu :

Déroulement du jeu :

L'enfant choisit une carte qu'il place devant lui et l'adulte pose alors les questions suivantes :

- De quelle couleur est le chat ?
- De quelle couleur est l'oiseau ?
- De quelle couleur est l'ours ?
- De quelle couleur est le pingouin ?
- De quelle couleur est le renard ?

Lorsqu'il pense avoir retrouvé la bonne couleur de l'animal, l'enfant positionne le jeton réponse dans le tableau. Pour cela, il devra suivre la ligne de l'animal en question et positionner le jeton dans la case de la colonne de la couleur trouvée.

Dès qu'il a complété le tableau pour tous les animaux, il retourne la carte et peut vérifier si ses réponses sont correctes !

