

Habermas Spiel Nr. 4563

Lisa en Rex

Links of rechts?

Lisa en Rex geven de juiste richting aan.
Een leerspel voor **2-6 kinderen vanaf 4 jaar**.

Links of rechts: dat uit elkaar te kunnen houden is lang niet gemakkelijk! Maar Lisa de poes en Rex de hond bieden hulp. **Lisa** loopt altijd naar **links** en **Rex** steeds naar **rechts**. Met behulp van deze ezelsbruggetjes hebben de kinderen ook als het spel voorbij is een houvast om zich in het leven van alledag te oriënteren.

Spelidee: Anja Wrede
Vormgeving: Anja Dreier-Brückner
Spelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud:

- 1 poes (Lisa), 1 hond (Rex)
- 1 speelbord
- 1 dobbelsteen met Rex en Lisa
- 1 stempel van Lisa, 1 stempel van Rex
- 1 stempelkussen, 1 speelblok

Korte inleiding:

4 dezelfde
stempels

speelbord,
spelfiguren op
eigen kleur

speelbladen

Doel van het spel:

Wie Lisa of Rex in de goede richting naar voren zet en met een beetje geluk op het juiste vak terecht laat komen, mag met een van beide stempels een afdruk maken. Wie als eerste **4 dezelfde stempels** op z'n blad heeft, heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** komt in het midden op tafel te liggen. **Leg Lisa de poes** op een **oranje poezenvakje** naar keuze (met haar gezicht naar boven). **Leg Rex de hond** op een **blauw honden-vakje** naar keuze. Ook Rex kijkt jullie aan (met z'n snuit naar boven).

Opgelet: Bij dit spel moeten de speelfiguren **niet** op het speelbord gezet, maar **gelegd** worden. Gedurende het spel moeten ze vervolgens **liggend vooruit geschoven** worden.

Vervolgens krijgt elk kind een **blad van het speelblok** en legt

stempelkussen,
stempels,
dobbelsteen,
dieren op je
hand stempelen
dobbelen

Lisa = links

Rex = rechts

eigen kleur:
stempel

trappelbeer:
eerst bewegen,
dan stempel

het zo voor zich neer dat **beide dieren** aan de bovenkant goed te zien zijn. Kijk nu 's goed naar het blad: Lisa loopt naar links, Rex loopt naar rechts.

Het **stempelkussen** wordt opengeklapt en de stempels worden in het deksel gelegd. De **dobbelsteen** ligt klaar.

Tip: Jullie kunnen Lisa op jullie linkerhand en Rex op jullie rechterhand stempelen. Zo is het niet moeilijk om beide richtingen te onthouden.

Spelverloop:

Het jongste kind pakt de **dobbelsteen** en gooit deze eenmaal.

Wie van beide dieren is er boven komen te liggen?

Lisa de poes: Verplaats Lisa volgens het aantal op de dobbelsteen afgebeelde ogen naar voren (... linksom). Zeg daarbij b.v.: 'Lisa loopt linksom'.

Rex de hond: Zet Rex volgens het aantal afgebeelde ogen van de dobbelsteen naar voren (... rechtsom). Zeg b.v. 'Rex rent rechtsom'.

Waar komt het spelfiguurtje terecht?

Lisa komt op een **oranje poezenvakje** terecht. Of Rex belandt op een **blauw hondenvak**.

- Telkens wanneer een van de dieren op z'n eigen kleur terecht komt (Lisa = oranje, Rex = blauw), mag je als beloning de corresponderende **stempel** pakken. Stempel het dier, b.v. Lisa, de eerste keer in het midden van het vel, juist onder de poes met de '1'. In het vervolg stempel je telkens in de richting van de rand van het blad.
- Daarna leg je de **stempel** weer terug in het deksel van het stempelkussen.

Het spelfiguurtje komt op een rood vakje terecht waarop een **trappelbeer** staat afgebeeld. In dat geval moet je eerst iets doen, voordat je een stempel krijgt. **Steek een been in de lucht.**

- Heb je **Lisa** gegooid, dan moet je je **linkerbeen** omhoog steken en b.v.: 'Lisa klimt met links' roepen.
- Bij **Rex** hou je je **rechterbeen** omhoog en roep je b.v.: 'Rex strekt z'n rechterpoot'.
- Na deze krachtsinspanning mag je de **stempel van het gegooide dier** pakken en op je speelblad afdrukken.

vak van een
ander dier:
geen stempel

vak bezet: 2
stempels

4 dezelfde
stempels:
gewonnen

Tip: Als jullie een beetje geoefend zijn, kunnen jullie natuurlijk ook hele andere, zelf bedachte dingen doen. Zo kunnen jullie b.v. afspreken om met je linkerhand je linkeroor vast te pakken of opstaan en op je rechterbeen huppelen of ...

Het spelfiguurtje komt op een vakje van een ander dier terecht.

- Lisa komt op een vakje met een hond uit?
- Of Rex komt op een vakje met een poes terecht?

Dan mag je helaas niets doen. Je geeft de dobbelsteen door.

Het spelfiguurtje komt op een vakje terecht dat al bezet is. Het dier, dat als laatste aan is gekomen, springt de ander op de rug.

- Komen Lisa en Rex elkaar tegen op een honden- of poezenvak? Dan heb je flink geboft, want je mag nu beide dierstempels pakken en op je speelblad afdrukken.
- Komen Lisa en Rex elkaar op een trappelberenvak tegen? Dan moet je eerst een beetje gymnastiek doen. Steek allebei je benen na elkaar in de lucht.

Einde van het spel:

Wie als eerste vier poezen- of vier hondenstempels op z'n eigen speelblad heeft, wint het spel.

Natuurlijk kunnen jullie direct weer verder spelen, want op ieder vel is er ruimte voor vier ronden.

Tip: Wanneer het speelblok steeds dunner begint te worden, ...

- ... kunnen jullie ook zonder veel moeite zelf nieuwe vellen stempelen: Daarvoor zijn vellen papier nodig van **A5 of A4** formaat. **Vouw** het papier **dubbel** (A5: over de langste zijde; A4 over de kortste). De vouw is dan de **startlijn**. Vervolgens stempel je bovenaan een voorbeeldrij en je nummert de dieren van 1- 4, vanuit het midden beginnend,
- ... door twee kleine vellen te bewaren als kopieer-voorbeeld waarmee je vervolgens met een kopieer-apparaat een heleboel nieuwe bladen laat maken.

