

Klingelketting

3 educatieve spelideeën, waarmee **2-4 kinderen vanaf 3 jaar** kleuren en vormen van houten kralen en figuren leren herkennen, vergelijken en ordenen.

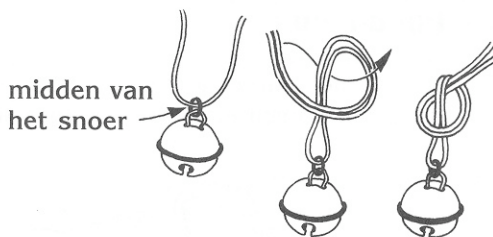
De kinderen gooien en rijgen om het hardst.

Speelduur: elk ca. 15 minuten
Spelontwerp: Christian Beiersdorf
Grafische vormgeving: Anja Dreier-Brückner

Spelinhoud:

- 4 snoeren met 4 klokjes
- 34 houten stukken om aan te rijgen
- 4 opdrachtkaarten (dubbelzijdig)
- 2 dobbelstenen met 6 verschillende kleuren
- 2 dobbelstenen met 3 verschillende kleuren

Voor dat aan het spel begonnen kan worden, moet aan elk snoer in het midden een klokje geknoopt worden.



Spel 1

Korte inleiding:

Het basis klingelkettingspel:

De kleuren van de houten kralen en dierfiguren moeten overeenkomstig de eigen opdrachtkaart gedubbeld, vergeleken en aan het snoer geregen worden.

Doel van het spel:

ketting rijgen

De kinderen proberen, door middel van geluk en motorische handigheid hun kralenketting te voltooien en in de juiste volgorde aan elkaar te rijgen.

Spelvoorbereiding:

snoer en kaart
pakken

Elk kind zoekt een snoer uit, en kiest een van de **rood omrande zijden van de opdrachtkaarten** uit.

De twee **zeskleurige** dobbelstenen worden klaargelegd.

De houten stukken worden in de **open** speeldoo's gelegd en in het midden van het speelveld geplaatst.

De overige snoeren en kaarten worden terzijde gelegd. De beide driekleurige dobbelstenen worden niet gebruikt.

Tip: Jongere kinderen mogen de kralen en dieren die op hun voorbeeldkaarten staan afgebeeld alvast uit de doos zoeken en voor zich neerleggen.

Spelverloop:

dobbelsteen
gooien + verge-
lijken

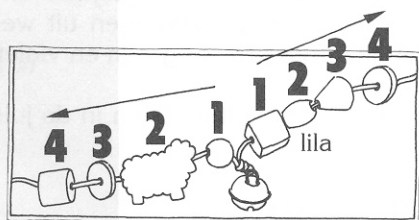
Het jongste kind begint en gooit een keer met beide dobbelstenen.

Eerst **vergelijkt** het de gegooide kleuren met de kleuren die op zijn eigen kaart staan afgebeeld.

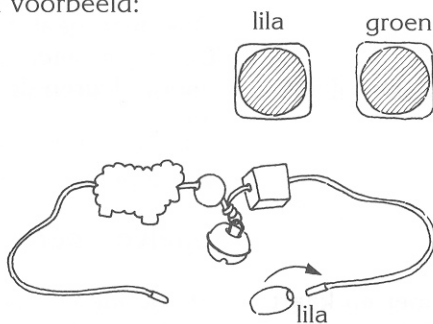
overeenkomend:
aanrijgen

Komen de **kleuren van een of twee van de dobbelstenen** met de kleuren van je kaart overeen? Ja? Dan mag je **een of zelfs twee houten stukken** aan je snoer rijgen. Let wel op de juiste volgorde!

In de tekening zie je een voorbeeld:



Voorbeeldkaart

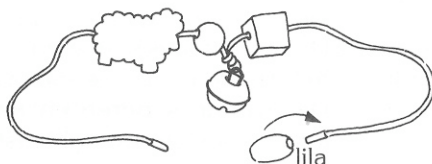
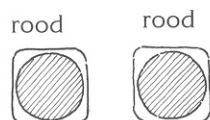


Als **niet een kleur** overeenstemt, mag je helaas **niets aanrijgen**. De dobbelstenen worden met de wijzers van de klok aan het volgende kind doorgegeven.

dubbel = joker

In het geval dat je **twee dezelfde kleuren** gegooid hebt, mag je een willekeurig in de **reeks passende kraal of dierfiguur** uit de doos uitzoeken. Kijk op je kaart, welk stuk je precies nodig hebt. Pak het op en rijg het gelijk aan je snoer.

Voorbeeld:



Tip: Kijk al voordat je de dobbelstenen gooit op je kaart en bepaal welke kleuren je nodig hebt.

Einde van het spel:

ketting af

Het kind dat als eerste met de **voltooide en juiste ketting** klingelt.

Spel 2

Mengkleuren

ketting rijgen

Doel van het spel:

Ook hier gaat het om waarnemen, vergelijken en rijgen. Daarbij moeten de kinderen leren herkennen uit welke **primaire kleuren** de **mengkleuren** oranje, groen en violet bestaan.

Wie klingelt het eerste met zijn voltooide en in de juiste volgorde geregen ketting?

Spelvoorbereiding:

snoer en kaart
uitkiezen

Alle kinderen zoeken een snoer uit samen met een van de **roodgerande kaartenzijden**.

De twee **bijzondere dobbelstenen**, waarop de **drie primaire kleuren** zijn afgebeeld, worden klaargelegd.

De houten stukken worden open in de speldoos gelegd. Als jullie dat liever hebben, kunnen jullie ook de kralen en dieren die je voor je ketting nodig hebt, alvast uit de doos halen en voor je op tafel leggen.

De overblijvende snoeren en kaarten worden apart gelegd. De twee zeskleurige dobbelstenen worden niet gebruikt.

Spelverloop:

dobbelen + vergelijken

Primaire kleur?
Mengkleur?

Het op een na jongste kind begint en gooit een keer met beide dobbelstenen.

De gegooide kleuren worden met de dierfiguren en de kralen van de eigen voorbeeldkaart **vergeleken**.

Hier doen zich nu verschillende mogelijkheden voor: gele, rode en blauwe stukken kunnen direkt geworpen worden.

Om de andere kleuren te verkrijgen, moeten de overeenkomstige kleurencombinaties gegooid worden.

Voor oranje zijn geel en rood, voor groen blauw en geel, en voor violet rood en blauw nodig.

Direkt passende stukken meteen aanrijgen. Let wel op de juiste volgorde!

Als **geen** van de primaire- of mengkleuren met de kaart **overeenkomt**, mag er niets aangeregen worden. De dobbelstenen worden vervolgens met de wijzers van de klok aan het volgende kind doorgegeven.

dubbel = joker

Wanneer je **twee dezelfde kleuren** gooit, mag je een stuk van een willekeurige kleur uitzoeken. Kijk op je kaart welk stuk je het best kunt gebruiken.

Einde van het spel:

ketting af

Het kind dat als eerste met de **voltooide en juiste ketting** klingelt.

Spel 3

Symmetrie

Doel van het spel:

ketting
aanvullen

Bij dit spel gaat het erom de slechts voor de helft afgebeelde ketting naar zijn **spiegelbeeld** te voltooien. De ketting moet aan beide kanten volgens hetzelfde patroon geregen worden.

Spelvoorbereiding:

De zeskleurige dobbelstenen en de kaarten klaarleggen met de **blauwgerande** zijde boven.



kaart, snoer
uitkiezen

Elk kind zoekt een ketting en een kaart uit.

De houten stukken worden in de open doos op tafel gezet - als jullie dat liever hebben, kunnen jullie ook die stukken die jullie nodig hebben, uitzoeken en voor jullie neerleggen. Kijk daarvoor goed op jullie kaarten.

De driekleurige dobbelstenen zijn niet nodig. De overblijvende snoeren en kaarten worden terzijde gelegd.

Spelverloop:

dobbelen, ver-
gelijken

Het jongste kind gooit eenmaal met beide dobbelstenen. Als één of twee kleuren met de afbeelding op de kaart **overeenkomen**, neemt het de overeenkomstige kraal of dierfiguur uit de doos.

kloppend:
aanrijgen

Een overeenkomende kraal wordt **direct aan het snoer geregen**.

Let op de richting en de volgorde! Als geen van de gegooide kleuren met je kaart overeenkomt, mag er niets geregen worden.

dubbel = joker

Wanneer je **twee gelijke kleuren** gooit, mag je een houten stuk naar keuze uitzoeken. Kijk op je kaart welk stuk je nodig hebt.

De dobbelstenen worden vervolgens met de wijzers van de klok aan het volgende kind doorgegeven.

Einde van het spel:

ketting af

Het kind dat als eerste met de voltooide en kloppende ketting klingelt.

