

Kukeluku

Mijn eerste vier spelletjes

2 dobbelspellen voor 2 – 5 kinderen vanaf 3 jaar en een geheugen- en een dobbelspel vanaf 4 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Anja Rieger
Speelduur: elk ca. 5 – 10 minuten.

De kinderen gaan op bezoek bij een vriend op de boerderij. Daar is van alles te doen: de dieren moeten wakker worden gemaakt en te eten krijgen en vaak verstoppen ze zich bovendien.

Spelinhoud:
5 speelstukken
18 dierenkaarten (steeds 2 van elke haan, hond, konijn, kat, koe, paard, schaap, varken en geit)
1 gekleurde dobbelsteen met een speciale afbeelding

1e spelidee:

Kukeleku!

Voor 2 – 5 kinderen vanaf 3 jaar.

Doel van het spel:
Wie kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dieren wakker maken?

Spelvoorbereiding:
De **speelstukken** en de **dobbelsteen** worden in het midden van het speelveld klaargelegd.
Zes willekeurige dierenkaarten worden omgekeerd op een stapel in het midden op tafel gelegd.
Alle overige kaarten worden niet gebruikt.

Spelverloop:
Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.
Het slaperigste kind mag beginnen. Het neemt de **bovenste dierenkaart** van de stapel en legt deze open op tafel. Vervolgens gooit het eenmaal met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- **Een kleur.** Staat deze op de kaart afgebeeld?
 - **Ja:** het kind zet het **speelstuk** van deze kleur op het overeenkomstig gekleurde veld van de kaart en mag nog eens gooien.
Is later in het spel de kleur weliswaar op zijn kaart aanwezig, maar is deze al door een speelstuk **bezet**? Het stuk blijft op de kaart staan en de dobbelsteen wordt doorgegeven.
 - **Nee:** de dobbelsteen wordt doorgegeven.
- **Het lachende gezichtje:** Het kind zet een speelstuk naar keuze op het overeenkomstig gekleurde veld van de kaart. Vervolgens mag het nog eens met de dobbelsteen gooien.



Het kind dat erin slaagt om een speelstuk op het **laatste vrije** gekleurde veld van een kaart te zetten, zet vervolgens alle drie de speelstukken terug in het midden van het speelvlak. Het mag de kaart pakken en voor zich op tafel neerleggen. Nu neemt kloksgewijs het volgende kind de bovenste kaart van de stapel en legt deze omgekeerd in het midden op tafel en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Als alle **zes dierkaarten** zijn verdeeld, dan is het spel afgelopen. Het kind, dat de meeste kaarten bij elkaar heeft weten te verzamelen, heeft gewonnen. Bij een gelijkspel, hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

Tip: Al naar gelang de leeftijd en het aantal kinderen kan ook met meer of minder dan zes kaarten worden gespeeld.

2e spelidee:

Smulpartij

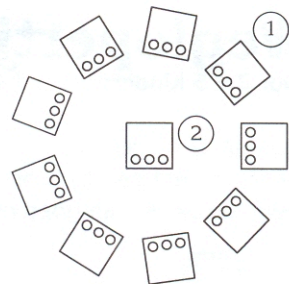
Voor 2 - 5 kinderen vanaf 3 jaar.

Doel van het spel:

Wie kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dieren voederen?

Spelvoorbereiding:

Er wordt **voor elk dier een kaart** uitgezocht. Deze negen kaarten worden naast elkaar in een **rondlopend parcours** (1) naast elkaar gelegd. De gekleurde velden moeten telkens naar het midden wijzen.



De **negen** overgebleven kaarten worden **omgekeerd** naast het parcours gelegd. Vervolgens wordt **een van de speelstukken** op een willekeurig kleurenveld van een van de kaarten neergezet.

De overige vier speelstukken worden bij dit spel niet gebruikt.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het hongerigste kind mag beginnen. Het pakt **een kaart** van de stapel en legt deze open in het midden (2) van het parcours. Daarna **gooit** het met de **dobbelsteen**.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- **Een lachend gezichtje:** het kind pakt de **kaart** uit het midden van de cirkel en legt hem voor zich neer. Vervolgens draait het een nieuwe dierenkaart om van de stapel en legt deze in het midden van de cirkel. Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Een kleur:** Het **speelstuk** wordt op het volgende veld van de gegooide kleur gezet. Het speelstuk loopt altijd in **dezelfde richting** als de afgebeelde dieren. Nu worden de dieren vergeleken:
 - **Staat op de kaart in het midden van de cirkel hetzelfde dier afgebeeld** als op de kaart waarop de speelfiguur zich bevindt? Het kind mag de kaart uit het midden **pakken**. Daarna draait het een nieuwe dierenkaart van de stapel om. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
 - **Staat op de kaart in het midden van de cirkel een ander dier afgebeeld** als op de kaart waarop het speelstuk staat? Het **volgende** kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Zijn alle kaarten van de stapel omgekeerd en verzameld, dan is het spel voorbij. Ieder kind legt zijn gewonnen kaarten op een stapel. Degene die de **hoogste stapel** heeft, heeft gewonnen.

Bij gelijkspel hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

3e spelidee:

Weglopertjes

Voor 2 - 5 kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel:

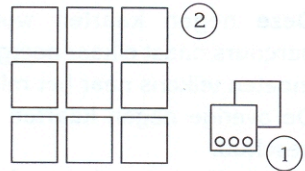
De dieren hebben zich op de boerderij verstopt. Wie slaagt erin om ze met een beetje geluk en een goed geheugen terug te vinden?

Spelvoorbereiding:

Er wordt voor elk dier een kaart uitgezocht.

Deze negen kaarten worden omgekeerd (1) op een stapel in het midden op tafel gelegd. De overgebleven negen kaarten worden omgekeerd, geschud en naast elkaar gelegd (2).

De dobbelsteen en de speelstukken worden niet gebruikt.



Spelverloop:

Het nieuwsgierigste kind mag beginnen.

Het draait de **bovenste kaart** van de stapel om en legt deze met de afbeelding **naar boven** op de stapel neer. Dan draait het een van de kaarten om die in het **midden** op tafel liggen.

De beide omgedraaide kaarten worden met elkaar vergeleken:

- **Is op allebei de kaarten hetzelfde dier te zien?** Het kind mag de openliggende kaart van de **stapel** pakken. De andere kaart wordt opnieuw omgedraaid. Het kind mag direct opnieuw de volgende kaart van de stapel omkeren, deze open erbovenop leggen en een kaart uit het midden op tafel omdraaien.
- **Staan op beide kaarten verschillende dieren afgebeeld?** De kaart die midden op tafel ligt, wordt **weer omgekeerd neergelegd**. De kaart van de stapel wordt omgedraaid en onderop bij de stapel teruggedaan. Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel:

Wanneer alle dierenkaarten zijn verzameld, is het spel voorbij. Elk kind legt zijn veroverde kaarten op een stapel. Degene die de **hoogste stapel kaarten** heeft, heeft gewonnen.

Bij gelijkspel hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

4e spelidee:

Welterusten

Voor 2 – 5 kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel:

De dieren zijn moe. Wie heeft het meeste geluk en brengt als eerste zijn dier naar de stal?

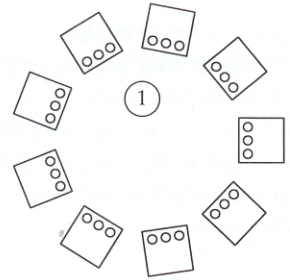
Spelvoorbereiding:

Er wordt voor elk dier een kaart uitgezocht.

Deze negen kaarten worden in een **rondlopend parcours** naast elkaar neergelegd. De gekleurde velden moeten telkens naar het midden wijzen.

De overige **negen kaarten** (1) worden omgekeerd en geschud.

Elk kind trekt een kaart, draait hem om en bekijkt het **dier dat erop staat afgebeeld**. De kaart wordt op tafel gelegd en bepaalt het **begin- en eindpunt** (= de speler legt de kaart voor zich neer).



De kinderen plaatsen vervolgens hun speelfiguur op het **middelste kleurenveld** van hun begin-/eindkaart.

De overgebleven kaarten worden niet gebruikt en kunnen opzij worden gelegd.

De dobbelsteen ligt klaar.

Spelverloop:

Het meest vermoeide kind mag beginnen en gooit eenmaal met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- **Een kleur:** de eigen speelfiguur wordt naar het eerstvolgende **lege veld** van diezelfde kleur verzet. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Het lachende gezicht:** de eigen speelfiguur mag naar het eerstvolgende lege veld van een willekeurige kleur verzet worden. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

In principe geldt:

- Op elk veld mag maar **één** figuur tegelijk staan. **Bezette velden** moeten worden overgeslagen.
- De figuren lopen altijd in **dezelfde richting** als de dieren.

Einde van het spel:

Degene die als eerste opnieuw op het middelste veld van zijn/haar eigen begin/eindkaart terugkomt of daar overheen gaat, heeft gewonnen.

