

Op safari

Leerspellen om beestachtig plezier te maken.

Auteur: Regina Zellmer

Inhoud:

Speelbord "Op safari" (voorkant), "De getallengiraf" (achterzijde)

10 dierenkaarten

2 jokerdobbelstenen, 2 dobbelstenen

4 pionnen, 40 gekleurde fiches (10 van elke kleur)

Wie heeft als eerste twee verschillende diersoorten? (2 tot 4 spelers)

Materiaal:

Speelbord "Op safari", 1 jokerdobbelsteen, 10 fiches van elke kleur, pionnen

Doel:

Leren van de cijfers 0 tot 10

Spelregels:

Elke speler krijgt tien fiches van één bepaalde kleur en de bijbehorende pion.

Ieder gooit om beurt met de jokerdobbelsteen. Een fiche wordt op het overeenkomende cijfervak gelegd. Ligt op dit vak al een andere fiche, dan wordt deze aan de medespeler teruggegeven. Als een joker gegooid wordt, mag de speler zelf een cijfervak uitzoeken.

Als je erin slaagt twee fiches op één cijfervak te leggen, mag je jouw pion op de bijhorende diersoort plaatsen. (Tip: Tel de dieren!) Het cijfervak blijft tot het einde van het spel voor de andere medespelers verboden terrein.

Einde van het spel:

De winnaar is de speler, die als eerste twee diersoorten heeft, d.w.z. twee cijfervakken met twee fiches van zijn kleur kan bezetten.

Vind de gekregen dieren!

Materiaal:

Speelbord "Op safari", 10 dierenkaarten, 4 pionnen

Doel:

Vertrouwd maken met het begrip "hoeveelheden".

Spelregels:

Elke speler trekt twee dierenkaarten en verbergt deze voor de medespelers. Hoeveel dieren van jouw diersoort kan je op het spelbord ontdekken? Niet verraden!

Alle pionnen staan op het cijfervak nul. Beurtelings wordt de dobbelsteen geworpen. Plaats de pion op het gegooide cijfervak. Controleer je dierenkaarten.

Als het aantal dieren van één diersoort overeen komt met het cijfer op de dobbelsteen, dan mag je de overeenkomende dierenkaart afleggen.

Einde van het spel:

De winnaar is de speler, die als eerste beide dierenkaarten heeft afgelegd.

Wie kan er de meeste dieren tellen?

Materiaal:

Speelbord "Op safari", jokerdobbelsteen, dobbelsteen, 4 pionnen, gekleurde fiches

Doel:

Tellen tot 10

Spelregels:

Gooi met twee dobbelstenen en tel de cijfers op. Plaats je pion op het vak met de uitkomst van de som. De speler, die na één ronde het hoogste resultaat heeft, krijgt een fiche.

Einde van het spel:

De winnaar is degene, die als eerste vijf fiches heeft.

Variatie: Tellen tot 20

Elke speler krijgt twee fiches van één kleur. Gooi met de twee jokerdobbelstenen en plaats telkens één fiche op het gegooide cijfer. Deze blijven liggen, tot de laatste speler zijn fiche gelegd heeft. Nu worden de beide cijfers, waarop de fiches liggen, samengeteld. Degene, die de hoogste som heeft, krijgt een fiche uit het doosje. De fiches worden van het speelbord gehaald en men begint terug opnieuw.

Einde van het spel:

De speler, die als eerste vijf fiches heeft, is de winnaar.

Exacte getallen 10 en 20 (2 tot 4 spelers)

Materiaal:

Speelbord "Getallengiraf", 4 pionnen, jokerdobbelstenen

Doel:

Vertrouwd maken met de getallen van 1 tot 20

Vorbereiding op het optellen van de cijfers tot 20

Spelregels:

Plaats de pionnen op het vak met de nul.

De spelers werpen beurtelings de dobbelsteen. Plaats de pion vooruit, naar gelang het gegooide cijfer op de dobbelsteen. Indien de joker gegooid wordt, mag het aantal vakjes vooruit vrij gekozen worden. De pionnen moeten juist op de vakjes met het getal 10 en 20 komen. Als het gegooide aantal over de 10 of over de 20 gaat, laat je je pion staan en wacht je de volgende beurt af.

Einde van het spel:

De speler, die als eerste op het vakje 20 staat, is de winnaar.

Variatie:

Alvorens je de pion vooruit zet, moet je luidop de som van het getal op de dobbelsteen en het getal op het vakje, waar je op staat, berekenen.

De getallengiraf (2 tot 4 spelers)**Materiaal:**

Speelbord "Getallengiraf", gekleurde fiches, 2 jokerdobbelstenen

Doel:

Optellen en aftrekken van 0 tot 20

Spelregels:

Elke speler krijgt voor het begin van het spel, fiches van een zelf gekozen kleur.

Bij 2 spelers: iedere speler 10 fiches

Bij 3 spelers: iedere speler 8 fiches

Bij 4 spelers: iedere speler 6 fiches

Er wordt met de twee jokerdobbelstenen geworpen. De spelers beslissen zelf of de getallen samengeteld of afgetrokken worden. Plaats één fiche op het resultaat van de som of de aftrekking.

Als de tegenstander hetzelfde resultaat heeft, geeft hij/zij de fiche terug aan de vorige speler en plaatst zijn/haar fiche op het vak.

Als een speler erin slaagt, twee fiches van zijn/haar kleur op een vak te plaatsen, kunnen zijn/haar fiches niet meer van het vak genomen worden. Het vak blijft tot het einde van het spel van deze speler.

Einde van het spel:

De speler, die als eerste alle fiches op de vakken heeft geplaatst is de winnaar.

Naar kop of staart (2 spelers)**Materiaal:**

Speelbord "Getallengiraf", 1 pion, 2 jokerdobbelstenen

Doel:

Optellen en aftrekken tot 20

Spelregels:

De pion wordt op het vak 10 geplaatst.

Voor het begin van het spel, wordt er beslist wie van de spelers naar de kop of naar de staart wil gaan.

- Wil een speler naar de kop, dan wordt het cijfer op de gegooide dobbelsteen, bij het getal van het vakje, waarop de pion staat, geteld. (plus)

B.v. De pion staat op het vakje 5. Er wordt een 8 gegooid. De som van deze twee cijfers wordt luidop uitgerekend: $5 + 8 = 13$. Plaats de pion op het vakje 13.

- Wil een speler naar de staart, dan wordt het cijfer op de gegooide dobbelsteen, van het getal van het vakje, waarop de pion staat, afgetrokken. (min)

B.v. De pion staat op het vakje 12. Er wordt een 7 gegooid. De aftrekking van deze twee cijfers wordt luidop uitgerekend: $12 - 7 = 5$. Plaats de pion op het vakje 5.

Als het cijfer op de dobbelsteen groter is als het getal op het vakje, moet je je beurt laten voorbijgaan.

Einde van het spel:

De speler, die als eerste aan de kop (20) of de staart (0) aankomt, is de winnaar.

Bij de volgende speelronde, worden de rollen omgedraaid.